FIRE EMBLEM THE COMPLETE

ファイアーエムブレム　ザ・コンプリート

CONTENTS

●本編・外伝のキャラクター全101人を完全イラスト化／●登場アイテムと魔法をCG、イラストで再現／●ケイエスエス制作のアニメビデオを誌上公開／●ＦＥイベント「征服王２」潜入リポート／●同人誌57誌をカタログ形式で紹介／●その他豊富な企画ページを満載!!

すべてのファイアーエムブレムファンに捧ぐ

FIRE EMBLEM THE COMPLETE

ファイアーエムブレム　ザ・コンプリート

FIRE EMBLEM
THE COMPLETE

ファイアーエムブレム　ザ・コンプリート

FIRE EMBLEM
THE COMPLETE

ファイアーエムブレム　ザ・コンプリート

目次 CONTENTS

FIRE EMBLEM

THE COMPLETE

FIRE EMBLEM WORLD MAP

この地上に生を受けて以来、人は幾度の戦いを繰り返してきただろうか。そもそも大陸とは、人事によってその帰属先を決定されるべきものなのか…。

西に広がる広大な陸地がアカネイア大陸である。竜族の隆盛に始まったこの大陸の歴史は、その後4000年以上の時を経て、伝説の英雄王によって最終的に統治されるまで、ほぼ休むことなく国々の抗争によって彩られることになる。

アカネイア大陸の東に位置するのが、バレンシア大陸である。アカネイアとは異質の文化を持つこの大陸も、恒久の平穏を迎えるために、1つの大きな戦いを経ることを余儀なくされるのである。

（※大陸の位置関係はフィクションです）

アカネイア編

果たしてこの大陸が、いったいどのくらい長大な歴史を持つのか、それを知る者はいない。だが、これだけは判っている。少なくとも、アカネイア暦を遡ること4000年以上前のこの大陸の主たる住人は、人間ではなく、後の世に言う竜族であったということ。そして、その後時代を積み重ねる中で、竜族と人間とは、幾度もの凄まじい戦いの暦譜を綴り続けてきたのである。

竜族は、その類型が幾種かに分類される。その中で、アカネイア紀元前740年頃、人間に対して敵愾心剝き出しに襲撃を繰り返し、あわや滅亡の危機にまで陥れたのは、地竜族と呼ばれる種族であった。

しかしながら、地竜族によってもたらされた人間のこの絶望的危機が、同じ竜族である神竜族の王ナーガによって救われるのである。この後およそ1000年の間、人間と竜族とは表面上は共存の形を装い続けるが、やがて、最悪の歴史がその幕を開ける。地竜王メディウスの台頭である。人間に対する強烈な敵意を生きる糧とするかの如く、メディウスはドルーア帝国を建国、大陸全土に渡る猛烈な侵略行動を開始する。

だが、歴史は英雄を創造した。地竜王メディウスは、辺境都市アリティアの青年アンリによって葬られるのである。

100年後…最悪の歴史の第２幕が始まる。メディウスの鼓動は、アンリの血を継ぐ者の耳にも確実に響いている。

■アリティア軍・歴戦の行程

暗黒戦争時－600年～605年

戦地１　タリス島
敵軍：ガルダの海賊兵
敵将－ガザック(海賊)
戦地２　ガルダの港町
友軍：オグマ(傭兵)
　　　サジ、マジ、バーツ(以上戦士)
　　　カシム(ハンター)
敵軍：ガルダの海賊兵
敵将－ゴメス(海賊)
戦地３　デビルマウンテン
友軍：ジュリアン(盗賊)
　　　レナ(シスター)ナバール(傭兵)
敵軍：山賊団サムシアン
敵将－ハイマン(山賊)
戦地４　オレルアン平原
友軍：ハーディン、ビラク、ロシェ、
　　　マチス(以上ソシアルナイト)
　　　ウルフ、ザガロ(以上ホースメン)
　　　マリク(魔道士)
敵軍：マケドニア軍
敵将－ムラク(アーマーナイト)
戦地５　オレルアン城
友軍：リカード(盗賊)ウェンデル(司祭)
敵軍：マケドニア軍
敵将－マリオネス(ジェネラル)
戦地６　レフカンディの谷
友軍：バヌトゥ(マムクート)
敵軍：マケドニア竜騎士団
敵将－ハーマイン(ジェネラル)
戦地７　港町ワーレン
友軍：ラディ、シーザ(以上傭兵)
敵軍：グルニア軍
敵将－カナリス(アーマーナイト)
戦地８　ディール要塞
友軍：マリア(シスター)
　　　ミネルバ(ドラゴンナイト)
敵軍：グルニア軍
敵将－ジューコフ(ジェネラル)
戦地９　ノルダの町
友軍：ジョルジュ(スナイパー)
　　　リンダ(魔道士)
敵軍：ドルーア軍
敵将－ショーゼン(マムクート)
戦地10　アカネイアパレス
友軍：ミディア(パラディン)
　　　ミシェラン、トムス
　　　(以上アーマーナイト)
　　　ボア(司祭)トーマス(アーチャー)
敵軍：グルニア軍
敵将－ボーゼン(司祭)
戦地11　グラ
友軍：カチュア、パオラ
　　　(以上ペガサスナイト)
　　　アストリア(勇者)
敵軍：グラ軍
敵将－ジオル(ジェネラル)
戦地12　カダイン
敵軍：カダイン軍
敵将－ガーネフ(司祭)
戦地13　アリティア
友軍：アラン(パラディン)
　　　サムソン(勇者)
　　　チェイニー(コマンド)
敵軍：ドルーア軍
敵将－ホルスタット(ジェネラル)
戦地14　アリティア城
敵軍：ドルーア軍
敵将－モーゼス(マムクート)
戦地15　ラーマン神殿
友軍：チキ(マムクート)
敵軍：ドルーア軍
戦地16　グルニア
友軍：エスト(ペガサスナイト)
　　　ロレンス(ジェネラル)
敵軍：グルニア軍
敵将－カミュ(ジェネラル)
戦地17　マケドニア
敵軍：マケドニア軍
敵将－ミシェイル(ドラゴンナイト)
戦地18　テーベ神殿
敵軍：カダイン軍
敵将－ガーネフ(司祭)
戦地19　ドルーア
友軍：エリス(シスター)
敵軍：ドルーア軍
敵将－ゼムセル(マムクート)
戦地20　ドルーア城
敵軍：ドルーア軍
敵将－メディウス(マムクート)

英雄戦争－607年～609年

戦地１　グルニア
友軍：マリーシア(シスター)
敵軍：グルニア反乱軍
敵将－ロレンス(ジェネラル)
戦地２　マケドニア国境の森
友軍：カチュア(ペガサスナイト)
　　　ウォーレン(ハンター)
敵軍：マケドニア竜騎士団
敵将－ルーメル(ドラゴンナイト)
戦地３　マケドニア
友軍：リンダ(魔道士)
　　　パオラ(ペガサスナイト)
　　　ジュリアン(盗賊)
　　　マチス(ソシアルナイト)
敵軍：マケドニア反乱軍
敵将－リュッケ(ジェネラル)
戦地４　ホルム海岸
友軍：オグマ(傭兵)
　　　ユミナ(シスター)
　　　ユベロ(魔道士)
　　　シリウス(パラディン)
　　　カシム(ハンター)
敵軍：山賊・海賊
敵将－ガイル(海賊)
戦地５　グルニア
友軍：シーダ(ペガサスナイト)
　　　リカード(盗賊)
　　　ジョルジュ(スナイパー)
敵軍：グルニア占領軍
敵将－トラース(シューター)
戦地６　オルベルン城
友軍：サムトー(傭兵)
敵軍：アカネイア軍
敵将－ラング(ジェネラル)
戦地７　ラーマン神殿
友軍：ウェンデル(司祭)
　　　ナバール(傭兵)
　　　フィーナ(踊り子)
敵軍：盗賊
敵将－ダール(盗賊)
戦地８　カシミア大橋
友軍：カイン(ソシアルナイト)
　　　バヌトゥ(マムクート)
　　　ジョルジュ(スナイパー)
敵軍：アカネイア軍
敵将－ハーディン(皇帝)
戦地９　カダイン
友軍：ミネルバ(ドラゴンナイト)
敵軍：カダイン軍
敵将－ヨーデル(司祭)
戦地10　カダイン神殿
友軍：マリク、エルレーン
　　　(以上魔道士)
敵軍：カダイン軍
戦地11　マーモトード砂漠
敵軍：蛮族
戦地12　テーベの塔
敵軍：火竜
戦地13　氷原
敵軍：蛮族・氷竜
戦地14　氷竜神殿
友軍：チェイニー(コマンド)
　　　チキ(マムクート)
敵軍：盗賊・氷竜
戦地15　アリティア
友軍：エスト(ペガサスナイト)
　　　アベル(パラディン)
敵軍：グラ騎士団
敵将－エイベル(ジェネラル)
戦地16　アリティア城
友軍：アストリア(勇者)
敵軍：アカネイア軍
敵将－ウィロー(司祭)
戦地17　グラ
友軍：シーマ(ジェネラル)
　　　サムソン(勇者)
敵軍：アカネイア軍
戦地18　アドリア峠
敵軍：オレルアン騎士団
戦地19　アカネイア王都パレス
友軍：ロシェ(パラディン)
敵軍：アカネイア軍
敵将－ネーリング(ジェネラル)
戦地20　アカネイアパレス
友軍：ミディア(パラディン)
敵軍：アカネイア軍
敵将－ハーディン(皇帝)
戦地21　飛竜の谷
敵軍：蛮族・飛竜
戦地22　竜の祭壇１
敵軍：ドルーア軍
戦地23　竜の祭壇２
敵軍：ドルーア軍
敵将－ガーネフ(ダークマージ)
戦地24　竜の祭壇３
友軍：ニーナ、エリス、レナ、
　　　マリア
　　　(以上司祭)
敵軍：ドルーア軍
敵将－メディウス(暗黒竜)

※友軍とは、その戦地で仲間に加わる者。友軍・敵将の項目がない場合、そこには友軍・敵の大将がいない。

AKANEIA
アカネイア戦乱の歴史
HISTORY

前4000年
竜族興隆の時代。竜族がアカネイア大陸全土に渡る、壮大な領有権を主張していた。

前740年
地竜族の一部が野生化し、人類に対する襲撃を開始。神竜王ナーガが地竜族を抑制、人類を救済する。

１年
アカネイア聖王国が建国され、この年アカネイア暦が制定される。人間に姿を変えた竜族(竜人族)は衰退化。

490年
地竜王メディウスによってドルーア帝国が建国される。人類と地竜族との抗争が再度勃発する。

498年
アリティアの若者アンリの手によってメディウスが討たれる。ドルーア帝国滅亡する。

500年
アリティア王国が建国される。建国者はアンリが初代国王の座に就く。

537年
アリティア国王アンリ没。王位継承について問題が発生し、国内が二分され、グラ王国が独立する。

597年
地竜王メディウスが復活する。ドルーアの地を根拠に、再びマムクートの招集を開始する。

600年
再興されたドルーア帝国が、アカネイア王国に対して再び侵攻を開始。暗黒戦争(～605)の勃発。

604年
タリス王国に滞在中のアリティア王子マルスが、アカネイア王国のニーナ王女に呼応し軍団を蜂起する。

605年
マルス王子、ドルーアの地にてメディウスを打倒。ドルーア帝国を滅亡に導き、暗黒戦争を終結させる。

607年
アカネイア国王ハーディン、アリティア王国へ侵攻しアリティア城陥落。英雄戦争(～608年)の勃発。

608年
アリティア軍によりアカネイアパレス城陥落、ハーディン王没する。英雄戦争が終結する。

オレルアン平原の戦い

タリス王国を離れたマルス率いるアリティア騎士団は、まずオレルアン平原を目指した。アカネイア王女ニーナはオレルアン騎士団によって保護されており、マルスはまず王女との合流を果たす必要があった。

やがて一行はオレルアン城を取り巻く広大な平原地帯に到着する。オレルアン城はすでにドルーア軍によって占拠されており、今しも、ハーディンを始めオレルアン騎士団が、ドルーア軍との激しい衝突の時を迎えようとしていた。

時は来た。マルスの命ずる声が平原に響き渡ったと同時に、オグマが、ナバールが、カイン、アベルがドルーア兵の集団に斬り込んでいく。ドルーア兵の陣の乱れの彼方にアリティア軍の姿を見たハーディンも、機を逃さずに戦列に加わる。

illustrated by 田村由美

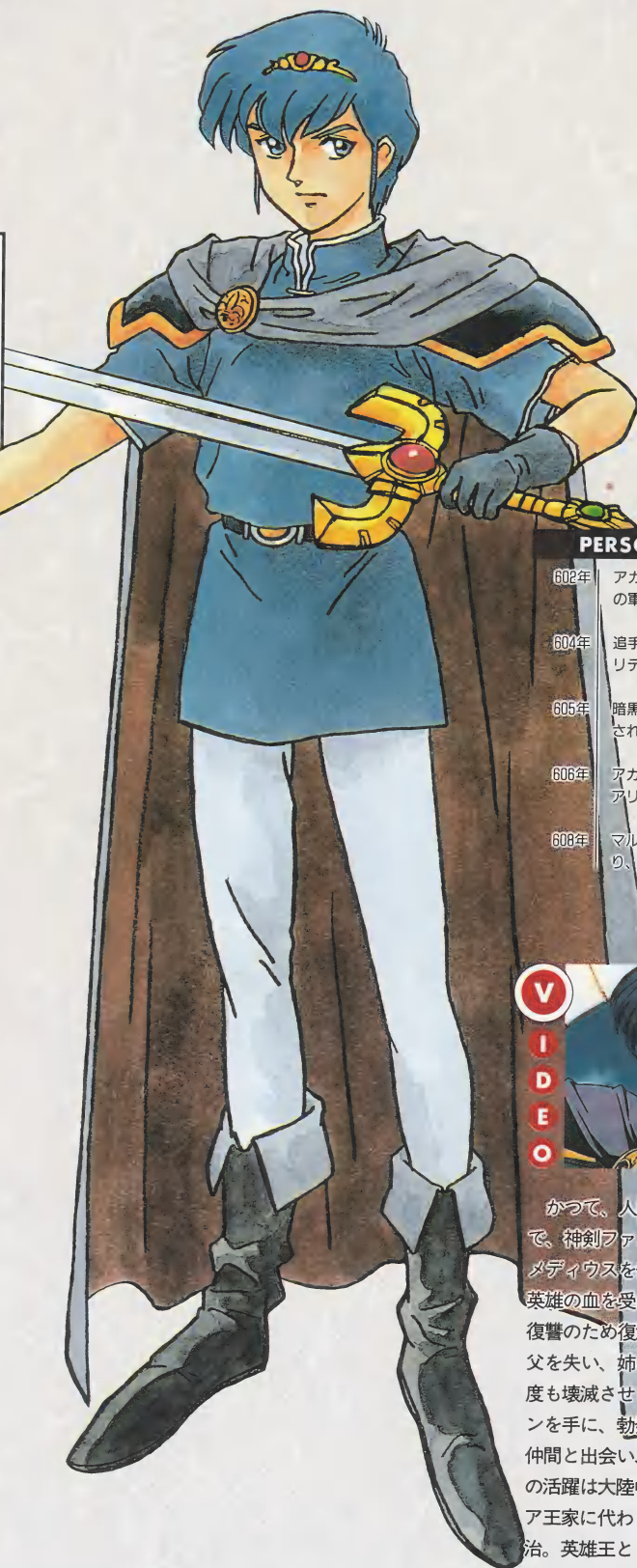
アリティア奪回前夜

氷竜神殿にて、賢者ガトーより2つのオーブを賜ったマルス達は、ガトーの魔道の力によってアリティアに帰還する。暗黒戦争後、ようやく復興の兆しを見せ始めていた祖国の懐かしい風景は、グラ騎士団により、すっかり変わり果ててしまった…。祖国を蹂躙する者を相手に、戦いをためらう理由はない。囚われのエストを救出すると、それを機にグラ騎士団内からアベルが反旗を翻し、敵将エイベルに襲いかかる…。戦いの末、アリティア軍は勝利を収める。いよいよ明日は、王都奪回の戦いだ。その夜、野営陣地でアリティア軍は束の間の休息を楽しんだ。三姉妹はエストの無事を喜び、ドーガは槍の手入れ、マリクは魔道の研究に余念がない。そしてマルスとシーダ。

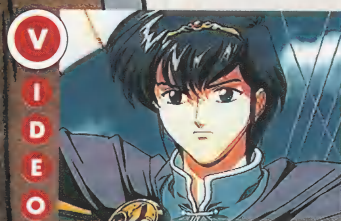
illustrated by 田村由美

アカネイア大陸
ARITIA

Marth
●マルス・アリティア王子

ドルーア帝国の侵略で、父を失い、姉と離ればなれになった2年後、祖国の再興と姉の救出を胸に、戦乱に身を投じた英雄アンリの末裔

PERSONAL HISTORY

602年	アカネイアに侵攻したドルーア帝国の軍勢により、アリティア王国壊滅
604年	追手から逃げ延びたタリス島で、アリティア再建のためマルス王子蜂起
605年	暗黒竜メディウスがマルス王子に倒され、5年間に及ぶ暗黒戦争が終結
606年	アカネイア国王ハーディンの策略でアリティア王国崩壊。再び戦争突入
608年	マルス王子率いるアリティア軍により、アカネイア陥落。英雄戦争終結

VIDEO

かつて、人類と竜人族が戦った戦争で、神剣ファルシオンを携え、地竜王メディウスを倒した英雄アンリ。この英雄の血を受け継ぐ者がマルスである。復讐のため復活したメディウスにより、父を失い、姉と引き離され、祖国を2度も壊滅させられた彼は、ファルシオンを手に、勃発した2つ戦争を数々の仲間と出会い、ともに戦い抜いた。その活躍は大陸中に伝えられ、アカネイア王家に代わり、アカネイア大陸を統治。英雄王として迎えられたのである。

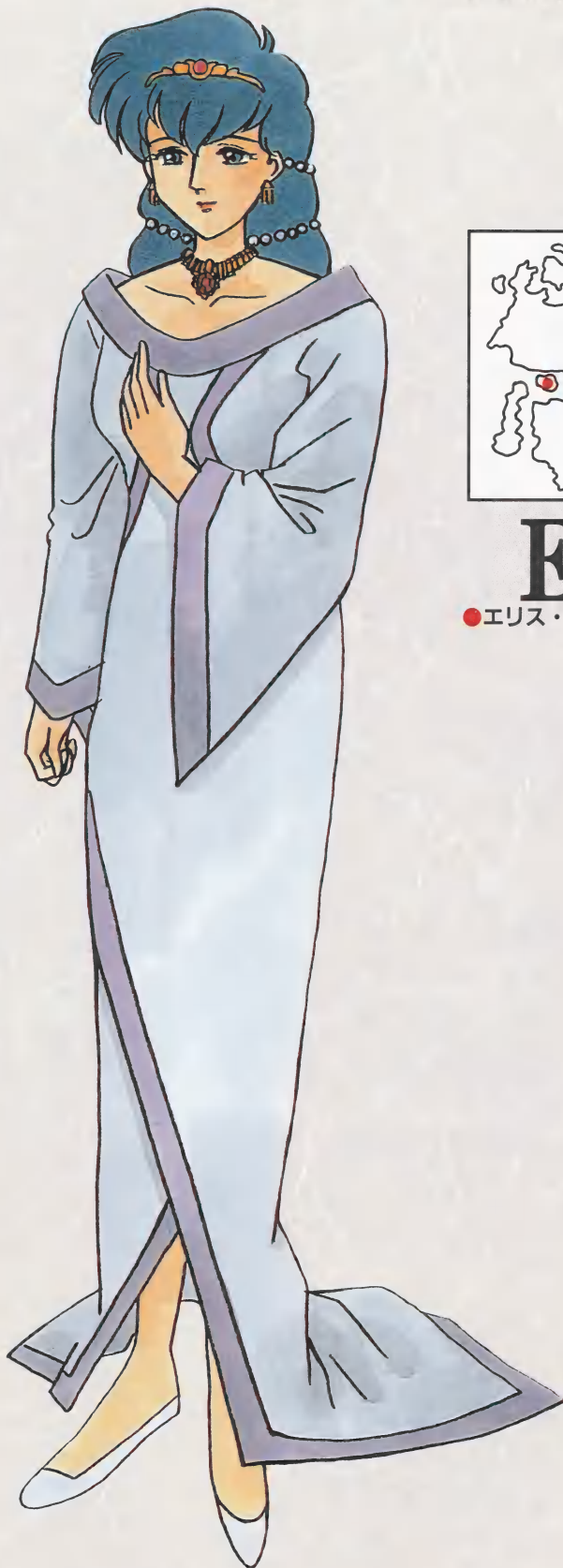
アカネイア大陸
ARITIA

Elice
●エリス・アリティアの姫君

そのあふれる優しさのためか、受け継ぐ高貴な血のためか、数奇な運命に振り回される、心おだやかなスターロードの姉、エリス

PERSONAL HISTORY

602年	アリティア王国壊滅の際、弟マルスを逃すため、ガーネフの手に堕ちる
同 年	ガーネフの手により、マーモトード砂漠のテーベ神殿に幽閉
605年	ガーネフを倒したマルスにより解放され、ともにメディウスを倒す
607年	先の大戦後、静かに暮らしていたが、再びガーネフに連れ去られる
同 年	マリクにより解放され、メディウスを倒す。後にマリクと結婚

アリティア王国の姫であり、マルスの姉として静かな生活をおくるエリスは、おだやかで優しい性格から、弟をかばう気持ちがひと一倍強く、敵の手の中に身を呈して弟を守る。高貴なる血を受け継ぎ、死者を蘇らせるというオームの杖を使うがゆえ、メディウス復活の生け贄にされるなど、争いの中に運命を翻弄されてしまう。しかし、姉を慕うマルスや、愛するマリクに助けられ、戦争後、マリクとともに魔道学院設立に貢献し、結婚するのである。

アカネイア大陸
ARITIA

Anri
●アンリ・伝説の英雄

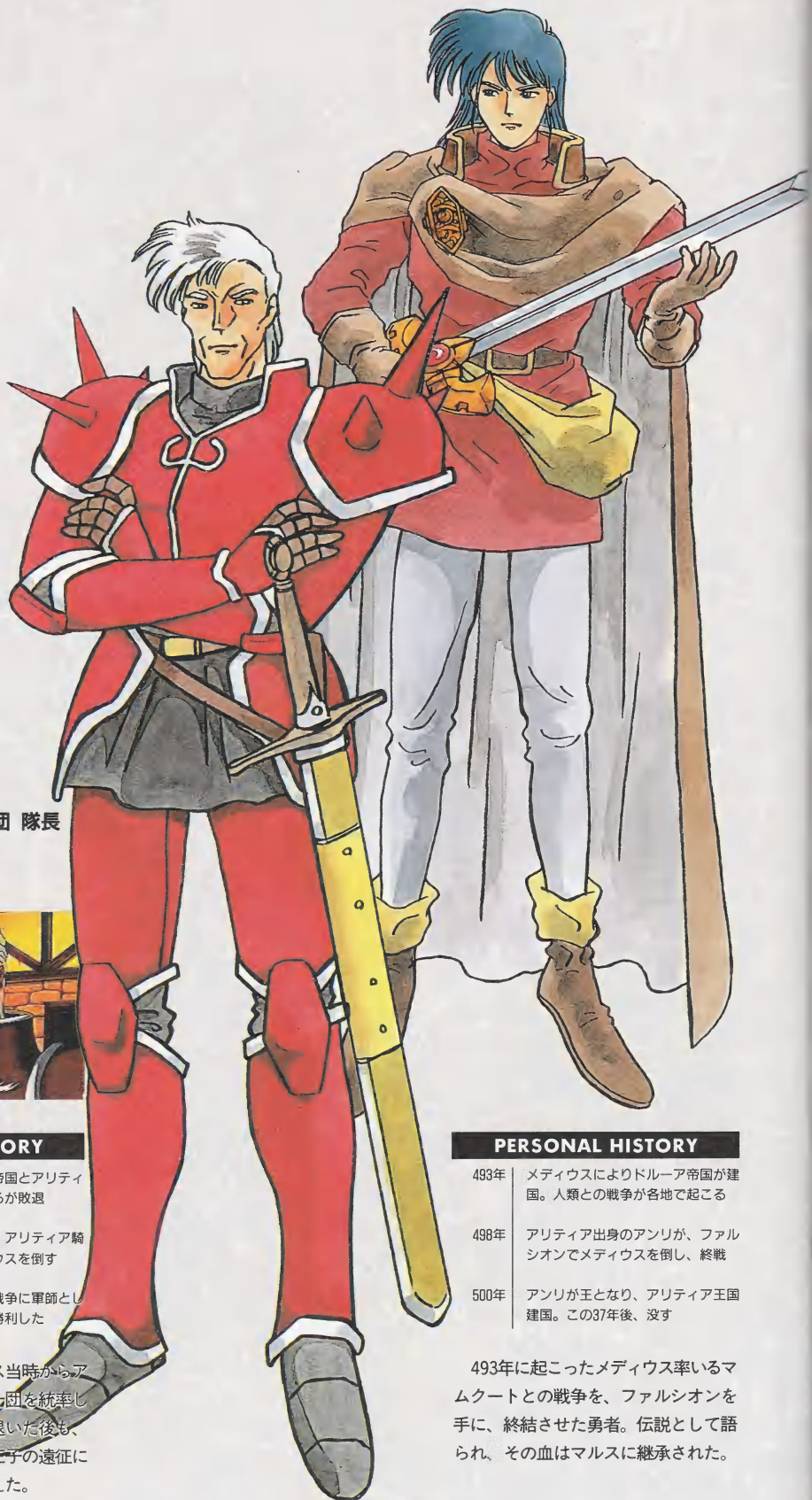
Jeigan
●ジェイガン・アリティア騎士団 隊長

PERSONAL HISTORY

602年　パレスにてドルーア帝国とアリティア軍の戦闘に参加するが敗退

605年　マルス王子のもとで、アリティア騎士団を率い、メディウスを倒す

608年　老体に鞭打ち、英雄戦争に軍師として参戦。苦戦の後、勝利した

先代の王、コーネリアス当時からアリティア王国に仕え、騎士団を統率してきた聖騎士。戦列から退いた後も、軍師として、若きマルス王子の遠征に同行し、数々の助言を与えた。

PERSONAL HISTORY

493年　メディウスによりドルーア帝国が建国。人類との戦争が各地で起こる

498年　アリティア出身のアンリが、ファルシオンでメディウスを倒し、終戦

500年　アンリが王となり、アリティア王国建国。この37年後、没す

493年に起こったメディウス率いるマムクートとの戦争を、ファルシオンを手に、終結させた勇者。伝説として語られ、その血はマルスに継承された。

アカネイア大陸
ARITIA

Kain
●カイン・アリティア騎士団員

Abel
●アベル・アリティア騎士団員

PERSONAL HISTORY

604年	マルス王子の祖国アリティア再建に従い、暗黒戦争に参戦
605年	暗黒戦争終結。再建なったアリティア王国で、後進の指導にあたる
608年	1年前より始まった英雄戦争が終結。アリティア騎士団隊長となる

2度に渡る戦争を戦い抜き、未熟だった若者もたくましく成長した。その戦い方は力強く、アリティアの猛牛とあだ名された。同期のアベルとは、常にライバル視された騎士であった。

PERSONAL HISTORY

604年	マルス王子の祖国アリティア再建に従い、暗黒戦争に参戦
605年	暗黒戦争終結。アリティア城近くに、小さな商店を開く
608年	英雄戦争が終結。戦場で出会い、失踪した恋人エストを探す旅に出る

技とすばやさに優れた攻撃を得意とし、アリティアの黒豹というあだ名を持つ。マケドニア白騎士団のエストと恋に落ち、店を構えたが、英雄戦争後エストは失踪。彼も後を追ったという。

VIDEO

アカネイア大陸
ARITIA

Dohga
●ドーガ・アリティア騎士団員

PERSONAL HISTORY

604年	マルス王子の祖国アリティア再建に従い、暗黒戦争に参戦
605年	暗黒戦争終結。軍に残り、辺境の地を警備する任を受ける
608年	英雄戦争が終結。新アリティア王の命を受け、グルニア守備隊隊長に

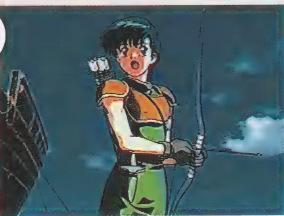
重装備を身につけた外観とは裏腹に、非常に優しい性格を持ち、他の騎士団員の信頼も厚い。戦争が終結し混乱が治まった後は、アリティア王になったマルスの命で、グルニアの警備に赴く。

VIDEO

Gohdon
●ゴードン・アリティア騎士団員

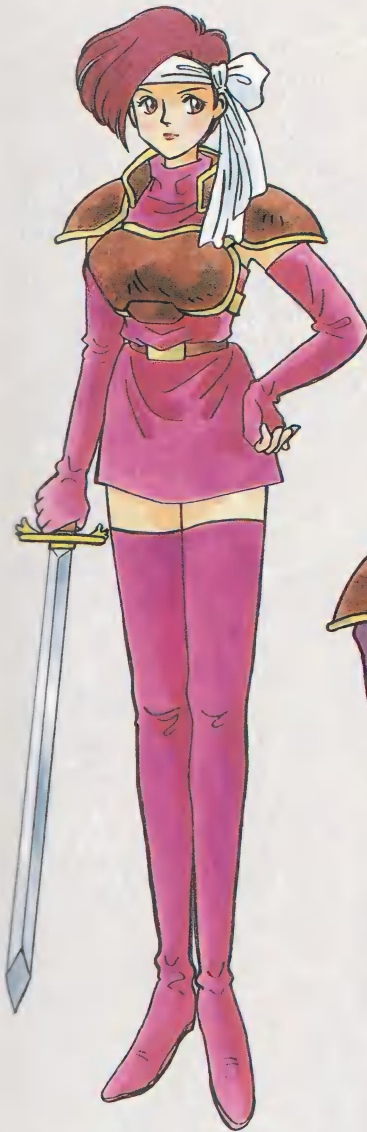
PERSONAL HISTORY

604年	マルス王子の祖国アリティア再建に従い、暗黒戦争に参戦
605年	暗黒戦争終結。ジョルジュのもとに弟子入りし、弓の腕を磨く
608年	英雄戦争終結後。ジョルジュ率いるアカネイア自由騎士団に参加

VIDEO

スナイパーになることを夢見て、日々訓練をするまじめな性格で、アカネイア騎士団のスナイパー、ジョルジュに憧れている。終戦後、そのジョルジュのもとに向かったという。

アカネイア大陸
ARITIA

Cecil
●セシル・アリティア騎士団員

Aran
●アラン・アリティア騎士団員

PERSONAL HISTORY

607年	マルス王子のグルニア遠征に同行し、英雄戦争に参戦
608年	女性ながら、めざましい戦果を残し、英雄戦争を戦い抜く
同 年	アリティア騎士団に残り、聖騎士として忠誠を尽くす

暗黒戦争終結後に、アリティア騎士団に志願した唯一の女性騎士。敏捷性に優れ、スピードを活かした攻撃法を得意とし、ロディ、ルークらにもその存在を認められていた。

PERSONAL HISTORY

604年	暗黒戦争時、アリティアに戻ったマルス王子の軍勢に参加
607年	勃発した英雄戦争に、アリティア騎士団隊長となり参戦
608年	英雄戦争終結。その後、戦争の激戦がたたってか、病に倒れた

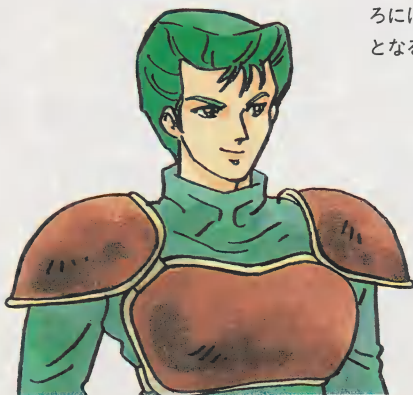
暗黒戦争時、アリティア軍が祖国解放に戻ったとき、マルス王子の要請により参戦。アリティア軍にあって数少ない大人の騎士で、ジェイガンに頼りにされ、アリティア騎士団の隊長に抜てきされたが、英雄戦争後、病に倒れ還らぬ身となった。

アカネイア大陸
ARITIA

アカネイア大陸を渡り歩き、雇い主を捜していたサムソンは、暗黒戦争時にアリティアの村でマルスに出会い、アリティア軍に参加。終戦後は軍籍を退いてグラに流れつき、王女シーマと愛し合い、一生を賭けシーマを守り通した。

Samson
●サムソン・勇者

Raian
●ライアン・アリティア騎士団員

Ruke
●ルーク・アリティア騎士団員

暗黒戦争に参戦し活躍した兄に憧れ、自らも弓を手にしたライアン。若年にもかかわらず、弓の修行に熱心で、英雄戦争が勃発し、マルス達アリティア軍がグルニア遠征に向かうと聞き、実戦の経験を積むために弓兵に志願した。この戦いが終わるころには、テンプルナイツの一員となるまで成長した。

先の戦争でのアリティア軍の活躍を聞き、終戦後にアリティア騎士団に志願した若者。気ままな遊び人として生きていたが、入団後、ロディという良きライバルを得て、騎士の修行を続けていた。英雄戦争では、王子を守り戦い抜いた。

アカネイア大陸
ARITIA

タリス島の村に住み、修行を重ねていた僧侶。暗黒戦争時、この島に逃れてきたマルス達の経緯を知り、ニーナ王女の要請に応え、蜂起したマルスが訪ねると、自ら進んで同行することを申し出る。傷ついた兵士を癒す役目を果たした。

Rody
●ロディ・アリティア騎士団員

Rif
●リフ・僧侶

Morodof
●モロドフ・アリティア軍　軍師

ロディもアリティア騎士団に憧れ、暗黒戦争後に騎士団に入団したひとり。同時期に入団したルークと競いながら訓練を続けていたが、再び起こった戦争のため、未熟なまま参戦することになり、戦いの中で腕を上げていった。

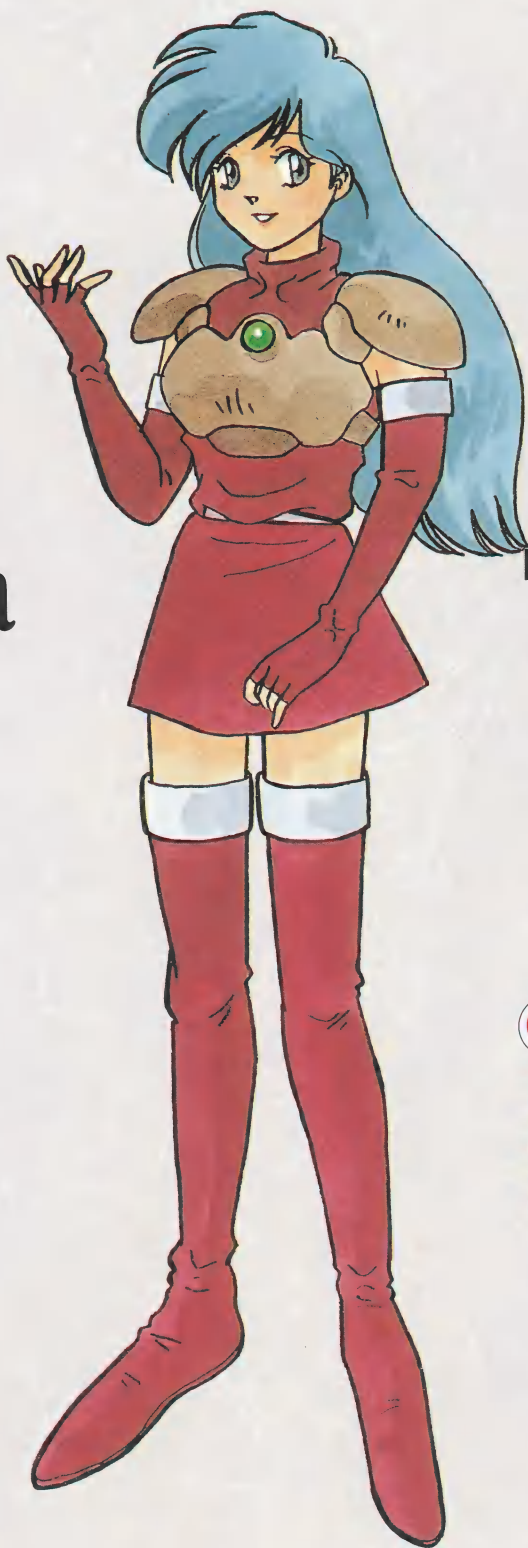
ドルーア帝国の侵略の際、マルスとともにアリティアを脱出し、タリスに逃げ延びた。コーネリアス王からも信頼されたモロドフは、王亡きあと後見人としてマルスを育て上げた。マルスが参戦するとこれに同行し、軍師として活躍した。

馬　ソシアルナイト

道なき道を進む軍隊に於いて、ソシアルナイトが騎乗する馬は、速度よりも、踏破性や持久力のある馬が選ばれる。パラディンが騎乗する馬と比較し、馬鎧をつけておらず、ソシアルナイト自体も軽装なので、俊敏性、瞬発力をそれほど損なうことなく、戦うことができる。

アカネイア大陸
TALIS

Sheeda
●シーダ・タリス王国 王女

流れついた異国の王子に恋をし、そのひとの進む道を自分も進む…
戦争という非日常に負けず、想いを貫き通した、辺境の島国の王女

PERSONAL HISTORY

604年	ガルダの海賊がタリス王国を襲撃。マルス王子に救援を求める
同 年	多くの戦士を説得し、アリティア軍への参加を求め、兵を増やす
同 年	アリティア軍とともに、暗黒竜メディウスを討伐。マルス王子と婚約
607年	留守中に、アリティアが陥落したとマルス王子に告げ、行動をともに
609年	英雄戦争終結1年後、アリティア王国でマルス王子と結婚式を行った

アカネイア大陸の東に浮かぶ辺境の島、タリス。この島を治めるタリス王国の王女がシーダである。誰とでも分け隔てなく接し、鞭打ちの刑に処されていたオグマを助け、追手から逃れたマルス達を手厚くもてなした。そのマルスに恋をし、自国を襲う海賊の討伐を頼みに行き、そのままマルスと行動することになった。暗黒戦争後に婚約を交わし、再び起こった英雄戦争にも同行し、終戦後、アリティアの国民が見守る中、盛大な結婚式を挙げた。

アカネイア大陸
TALIS

Oguma

●オグマ・タリス傭兵部隊 隊長

恩義ある少女を守り、秘めたる想いを胸に抱き、剣を振る傭兵
鬼神のようなその戦いぶりは、全ての相手を震え上がらせた

PERSONAL HISTORY

600年	ドルーア帝国がアカネイアの各地に侵攻を開始。暗黒戦争が勃発
604年	タリス王の命により、先行するマルス王子のアリティア軍に合流
同 年	マルス王子らとともに、暗黒竜メディウスを撃破。暗黒戦争終結
607年	英雄戦争勃発。グルニアの王子、王女を守り、アリティア軍に合流
608年	終戦。マルス王子とシーダ王女の結婚式当日、姿が見えなくなる

VIDEO

頬に十字の傷を持ち、剣技優れるタリス傭兵部隊隊長の彼は、かつて奴隷剣闘士として、サムトーらとともに、ノルダ闘技場で戦わされていた。あるとき、脱走を企てたサムトーをかばい、投獄され、広場にて鞭打ちの刑に処せられたが、通りがかった幼いシーダ王女に助けられた過去がある。この後、タリス王国に身を寄せ、国の警護とシーダ王女のお守り役となったのである。王女への想いを隠し、2つの戦争を戦い抜いた後、忽然と姿を消してしまう。

アカネイア大陸
TALIS

Kashim
●カシム・ハンター

タリスで猟師をしていたが、母が病に倒れ、薬代を捻出するためガルダの海賊に雇われていたが、暗黒戦争時、シーダ王女に諭され、改心しアリティア軍に加わる。終戦後、再び猟師に戻ったが生活は苦しく、英雄戦争が始まっても、マルス王子にお金を譲られるまで、出稼ぎをしていた。

Barts
●バーツ・タリス傭兵部隊員

Maji
●マジ・タリス傭兵部隊員

Saji
●サジ・タリス傭兵部隊員

タリス王の命令により、アリティア軍に合流するタリス傭兵部隊のメンバー。3人とも木こりをしており、暗黒戦争後、サジとマジは木こりに戻ったが、バーツはアカネイア軍に入隊した。

VIDEO

アカネイア大陸

MACEDONIA

Minerba

●ミネルバ・マケドニア王女

兄妹でありながら、進むべき道を見誤った兄を許さず
刺し違えても、自らの手での粛正をと願う、悲劇の運命を背負う妹

PERSONAL HISTORY

598年	父マケドニア王変死。兄ミシェイルが後継し、ドルーア帝国と同盟締結
604年	監禁されたマリアをマルス王子が救ったことから、アリティア軍に参加
同 年	兄の過ちを正し、マルス王子らとメディウスを撃破。祖国復興に尽力
607年	裏切った部下により、投獄されるが、ミシェイルにより救出
608年	再び復活したメディウスを封印。その後王位を捨て、修道院で働く

　野望のため正道を踏み外し、父王を殺害、ドルーア帝国と手を組んだ兄を許せず、血を分けた兄妹でありながらその手で兄に槍を突きつけた、正義感の強い女性。マケドニア白騎士団を率い、自らもドラゴンに騎乗し前線に赴くが、自らには厳しい反面、妹マリアに対しては優しく、対峙した兄にもとどめを結局は刺せなかった。戦いに疲れたのか、英雄戦争が終結すると修道院に身を寄せ、静かに暮らす道を選んだ。

アカネイア大陸
MACEDONIA

Paora
●パオラ・マケドニア白騎士団員

妹達を見守り、戦場を行く物静かな姉は、かなわぬ恋を胸に隠し
戦乱を戦い抜いた。妹の幸せを願い、想いを打ち明けることなく…

PERSONAL HISTORY

604年	マリア王女を人質に取られ、やむなくアカネイア軍に抵抗する
同 年	マルス王子により、マリア王女救出の報を聞き、アリティア軍に参加
同 年	暗黒戦争の首謀者メディウスを撃破。マケドニア復興に努力する
607年	ミネルバ王女監禁後、アカネイア軍の手を逃れ、アリティア軍に合流
608年	英雄戦争終結。カチュアとともに祖国に戻り、復興に尽力する

マケドニア王国が誇る白騎士団に2人の妹とともに所属し、ミネルバ、マリアの王女を守り、2つの戦いを経験した。3姉妹の長女らしく、強い責任感を持つが、表だって目立つことをせず、妹たちを常に陰ながら支える母親のような役割をしていた。末娘のエストが恋した相手に惹かれならがも妹のことを思い、口にすることなく見守っていたことを考えると、彼女の性格が分るであろう。終戦後は、複雑な心中を抱えマケドニアの再興に努力した。

アカネイア大陸
MACEDONIA

Katua

●カチュア・マケドニア白騎士団員

物静かな姉と活発な妹を持ち、2人の気持ちの理解者である彼女
自分の感情を後にして、姉妹のことを考え、姉を励ます健気な女性

PERSONAL HISTORY

604年	ドルーア帝国にマリア王女を人質に取られ、アカネイア軍に抵抗
同 年	マルス王子により、マリア王女救出の報を聞き、アリティア軍に参加
同 年	姉妹で戦い暗黒戦争の終結を迎える。パオラとともに祖国復興に努める
607年	ミネルバ王女が監禁されたとマルス王子に告げ、アリティア軍に合流
608年	英雄戦争終結。祖国に戻り、姉を元気づけながら復興に努力する

マケドニア白騎士団の3姉妹の次女。物静かな姉と、子供っぽい妹の中にあって、正義感が強く、アカネイアに反旗を翻し、監禁されたミネルバ王女の救出を、いち早くマルス王子に告げにきたりした。そのマルス王子を慕っているが、パオラの性格を受け継いだのか、決して口にすることはなかった。戦乱が去り、平穏が訪れた後、パオラの気持ちを知っている彼女は、2人で祖国に戻り、復興に力を注いだ。

アカネイア大陸
MACEDONIA

Est
●エスト・マケドニア白騎士団員

明朗快活で、思うがままに振る舞うマケドニア白騎士団の三女
戦争で精神面に大きな成長を見せた彼女は、姉の気持ちを理解する

PERSONAL HISTORY

604年	メリクルソードを奪うが、グルニア兵に捕まり投獄される
同 年	カミュによって解放され、メリクルを携えアリティア軍に加わる
同 年	暗黒戦争終結後、アベルのもとを離れず、店の手伝いをして暮らす
607年	アベルとともにアカネイア兵に捕まるが、アリティア軍により解放
608年	英雄戦争終戦。突然アベルに別れを告げ、ひとり消息を絶つ

２人の姉に囲まれ、奔放に育ったエストは、姉妹の中で最も行動的な性格で、ひとりで敵の城に忍び込み、メリクルソードを奪ったりするなど、感情に素直に生きていた。そんな彼女も英雄戦争で成長し、姉パオラの気持ちを知り、アベルの前から姿を消す。

ペガサス

ペガサスナイト

天駆ける白いペガサスは、険しい山々に囲まれ、移動が困難なマケドニアで交配、育成されたものが有名で、特殊な地形のこの国では、地形に影響されない高い機動力が評価され、他の軍隊ではあまり見られない、ペガサスナイトによる騎士団が編成されるほどである。ペガサスを用いた戦法は、長大な移動力を活かし、空から奇襲をかけるものだが、上空では無防備なため、弓を持つ者に劣勢であることは否めない。

アカネイア大陸

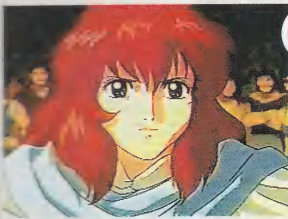
MACEDONIA

Rena

●レナ・マケドニアのシスター

マケドニア王・ミシェイルの求婚を拒み、彼女はジュリアンを選ぶ
貴族と山賊の身分を越えた恋愛は、終戦直前に成就するのであった

PERSONAL HISTORY

604年	山賊に捕まるが、裏切ったジュリアンと脱走し、アリティア軍に合流
606年	暗黒戦争終戦後、マケドニアの修道院で孤児の世話をして暮らす
607年	復活したガーネフの手で誘拐され、メディウス復活の生け贄にされる
608年	マルス王子率いるアリティア軍の到着で、生け贄より解放される
同 年	ジュリアンと一緒に、再び修道院に戻り、孤児の世話をする

VIDEO

ミシェイルに結婚を迫られ、マケドニアを脱出したが、デビルマウンテンの山賊に捕まる。この一件がなければ、ジュリアンと出会えなかったのかもしれない。彼女は、マケドニアの貴族出身で、高貴な血を引くシスターであり、山賊出身のジュリアンとの恋愛は、身分を越えたものである。兄のマチスが心配したが、気丈な彼女はあきらめることなく、そして表に出さず育み、英雄戦争終戦直前、その想いをジュリアンに伝えることができた。

アカネイア大陸

MACEDONIA

Misheil

●ミシェイル・マケドニア王国 国王

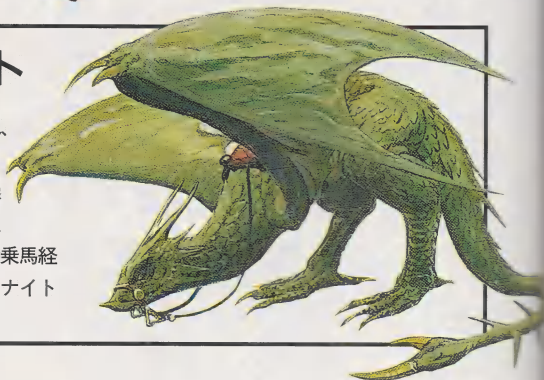
野望のため父を殺害し、マケドニアを掌握。ドルーア帝国と同盟し目的達成を狙う。過ちに気がつくのは、妹の刃が向けられたとき…

PERSONAL HISTORY

598年	父を殺害。マケドニア王国の王となり、ドルーア帝国と同盟を結ぶ
604年	妹ミネルバの前に倒れるが、末妹マリアの看護で一命を取り止める
608年	復活したガーネフよりスターライトを取り戻すも、自らの命を落とす

積み重なる誤解がミシェイルの心に野望を生み、父を殺害するに到った。妹ミネルバの制止にも耳を貸さず、兄妹で刃を交えて過ちに気がついた。608年より開戦した英雄戦争時には、その過ちを償うかのような行動をし、過去の代償に自分の命を捧げてしまった。

ドラゴンナイト

ペガサスと同じく、マケドニアでの交配、育成が有名なのがドラゴンである。勇者アイオテがドルーア帝国から独立の戦いを繰り広げた時代から、交配に交配を重ね現在に至っている。騎乗するには、ペガサスの乗馬経験が豊富なことが必要で、歴戦のペガサスナイトが乗り換えるのが望ましいとされている。

アカネイア大陸
MACEDONIA

PERSONAL HISTORY

604年　マケドニア騎士団にいるところを、レナに諭され、アリティア軍に参加

605年　暗黒戦争終結後、レナとともにマケドニアに戻り、気ままに過ごす

608年　再び起こった英雄戦争に参戦。終戦後、またもや気ままな生活に戻る

気丈な妹レナからは想像がつきにくい、兄マチス。妹と違い、貴族の気ままな生活が長かったせいか、大局を見る目に欠け、道を誤ることがあるが、妹のことを常に気にかける、兄らしい一面も持っている。２戦争を戦い抜いたが、のんきな性格は変わらなかった。

Matis
●マチス・マケドニアの貴族

Maria
●マリア・マケドニア王女

幼い頃から兄ミシェイルと姉ミネルバの確執を見続け、自分でも気がつかずに、２人の亀裂を埋める役目を果たしたマリア。幼いながらにシスターの修行を積み、健気に生きようとするが、２つの戦争は、容赦なく身に振りかかった。戦後、姉と修道院に身を寄せた。

PERSONAL HISTORY

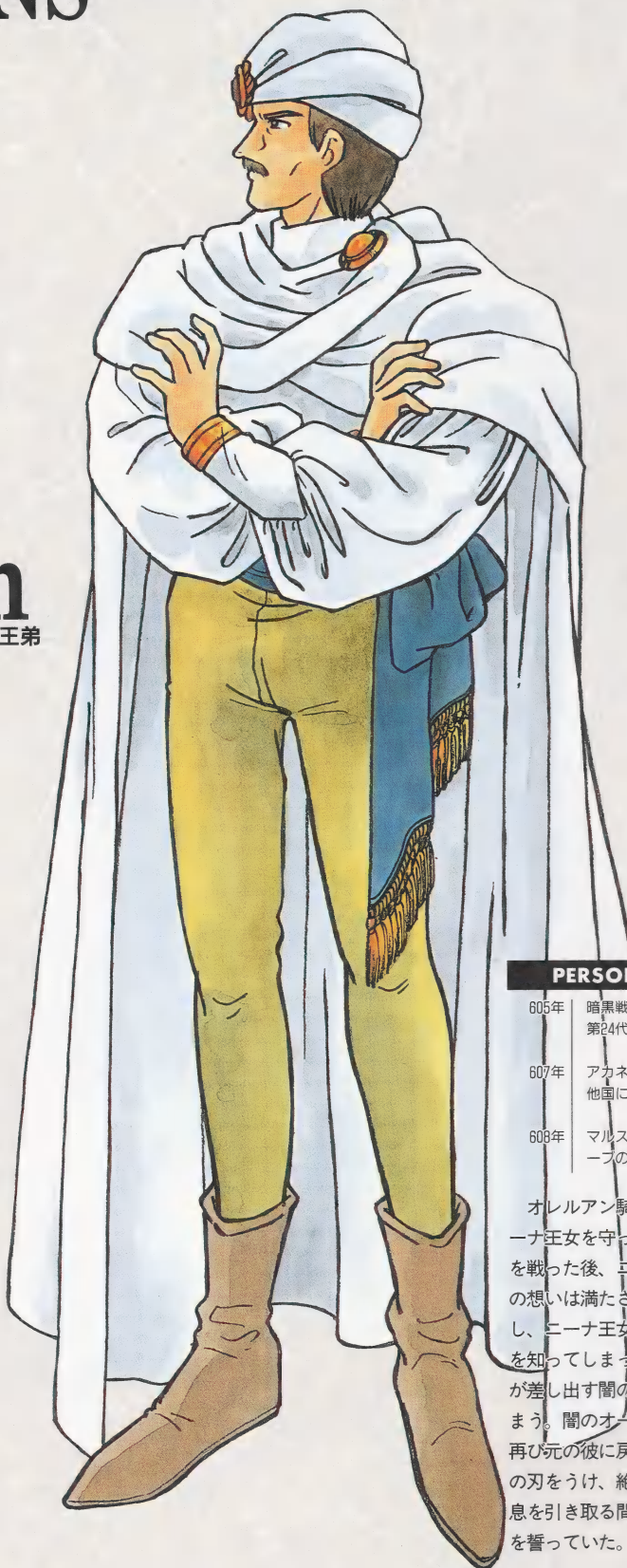
604年　マルス王子により、ドルーア帝国の人質より解放される

605年　カダインに留学。シスターの修行に励む。暗黒戦争終結後のことである

608年　メディウス復活の生け贄になるが、アリティア軍により救出される

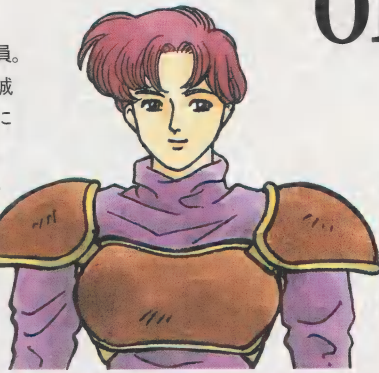
アカネイア大陸
ORLEANS

Hardin
●ハーディン・オレルアンの王弟

愛する女性の心をつかむことができず、自分を見失ってしまう男
そんな彼の心に入り込んだのは、邪悪なる闇の波動だった…

PERSONAL HISTORY

605年	暗黒戦争終結。ニーナ王女と結婚し、第24代アカネイア国王になる
607年	アカネイア神聖王国の再建を目指し、他国に侵攻開始。英雄戦争の勃発
608年	マルス王子により、死に際に闇のオーブの呪縛から解かれる

オレルアン騎士団を率い、愛するニーナ王女を守っていた彼は、暗黒戦争を戦った後、ニーナ王女と結婚し、彼の想いは満たされたかに見えた。しかし、ニーナ王女の心が自分にないことを知ってしまったときから、ガーネフが差し出す闇のオーブに支配されてしまう。闇のオーブの呪縛から解放され、再び元の彼に戻ったのは、マルス王子の刃をうけ、絶命する寸前のことで、息を引き取る間際までニーナ王女に愛を誓っていた。

アカネイア大陸
ORLEANS
ハーディン配下のオレルアン騎士団の一員。他の騎士団員同様、ハーディンに対する忠誠心にあふれる若者だが、ハーディンの異常に気がつき、葛藤の末、アリティア軍に合流。終戦後、亡き主を弔いにオレルアンに戻る。
N
Roshe
●ロシェ・オレルアン騎士団員
Biraku
●ビラク・オレルアン騎士団員
Wolf
●ウルフ・オレルアン騎士団員
Zagaro
●ザガロ・オレルアン騎士団員
ハーディンに忠誠を誓う、オレルアン騎士団の主要メンバーの3人。ロシェと異なり、主君の命令に絶対服従の立場を貫き通し、暗黒戦争をともに戦ったアリティア軍にさえ、刃を向け戦いを挑んできた。

アカネイア大陸

KHADEIN

Marich

●マリク・風の魔道士

アリティア王女と王子の幼なじみである彼は、常に2人に寄り添う
幼なじみを助けるためと、愛した女性を守るために…

PERSONAL HISTORY

604年	マルス王子の決起を知り、カダインより駆けつけ、アリティア軍に合流
605年	暗黒戦争を戦い抜いた後、カダインに戻り、魔道の修行に励む
607年	英雄戦争開戦。同時期に兄弟子エルレーンにより、幽閉される
同 年	マルス王子により、幽閉を解かれ、アリティア軍に再び参加する
608年	英雄戦争終戦。その後パレスに魔道学院を設立し、エリス王女と結婚

アリティア貴族の彼は、エリス王女とマルス王子姉弟と幼なじみで、ともに成長してきた。魔道の道を志した彼は、カダインで修行を積み、暗黒戦争までに、エクスカリバーを操れるほど腕を上げる。だが、これが兄弟子エルレーンの嫉妬を呼び、2人の間に亀裂を生むことになった。この亀裂は、後にウェンデル司祭によって埋められ、ともにアリティア軍に参加した。メディウスに操られた愛するエリス王女の目を、懸命の呼びかけで目覚めさせた。

アカネイア大陸
KHADEIN

Ellerean

●エルレーン・魔道士

マリクの人望と才能に嫉妬し、正しき道を踏み外しかけたエルレーン
ウェンデルに叱責されなければ、第2のガーネフになるところだった

PERSONAL HISTORY

605年	旅に出たウェンデルに、マリクとともにカダインのことを任される
607年	英雄戦争開戦の混乱に乗じ、マリクを裏切り者として更迭、幽閉する
同 年	マリクとの対決をウェンデルに止められ、アリティア軍に参加する
608年	アリティア軍の一員として、英雄戦争の終結を迎える
同 年	カダインに戻り、最高司祭に任命され、魔道都市復興に力を尽くす

暗黒戦争終結後、カダインに戻ったマリクとともに、ガトーの使命を果たすため旅に出たウェンデル司祭に、カダインの管理を任されるが、先に修行についたにもかかわらず、後から修行し、エクスカリバーの魔道書を得たマリクに嫉妬して、彼を幽閉する。後にこの嫉妬心は、ウェンデル司祭にいなされ、おのれを恥じて心を入れ替えてアリティア軍に力を貸す。英雄戦争の終結後、ウェンデル司祭より最高司祭に任命、カダイン復興に努めたという。

アカネイア大陸
KHADEIN

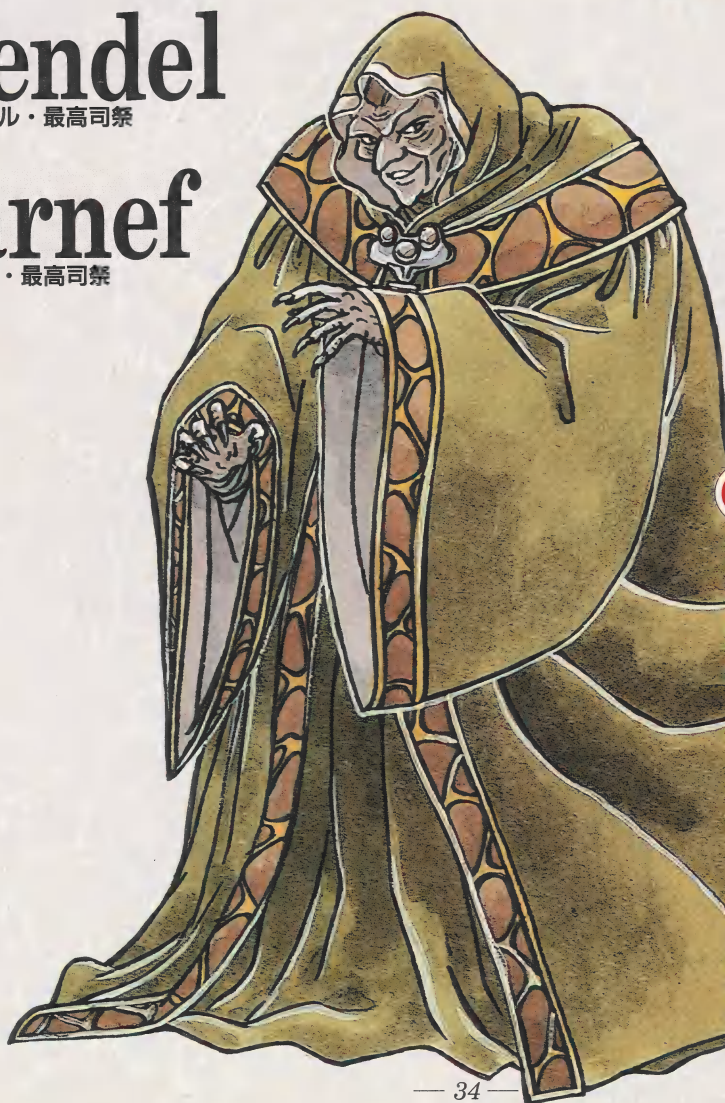
カダインで修行を積み、大司祭にまでなったミロア。オーラという高い攻撃力を持つ魔道書を操り、アカネイア王国に尽くしたが、暗黒戦争時にガーネフの手に掛かり、リンダという娘に魔道書を託し、絶命。

カダインの運営を司る最高司祭のひとり。マリクとエルレーンの師であり、２つの戦争にも参戦。先の暗黒戦争の終戦後、大賢者ガトーの使命を受け、12個の星のオーブのかけらを探す旅に出る。

Miroa
●ミロア・大司祭

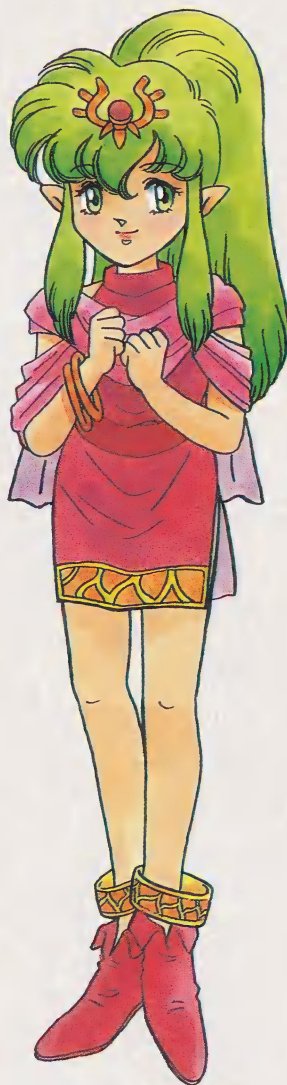
Wendel
●ウェンデル・最高司祭

Garnef
●ガーネフ・最高司祭

VIDEO

カダインで最高司祭を努めていたが、世界制覇の野望に駆られ、暗黒竜メディウスと結託し、世界を恐怖の縁に陥れた。暗黒魔法マフーを使い、アリティアの先代王コーネリアスを倒した。一度はマルス王子に破れたが、暗黒戦争終戦２年後に復活。失意に暮れるハーディンを闇のオーブを用いて操り、英雄戦争のきっかけを作る。そして、自らもメディウス復活のため、高貴なシスターを誘拐する。

アカネイア大陸
DRAGON RACES

Tiki
●チキ・神竜族の王女

自らの運命を悟った父ナーガにより、永い眠りについた神竜族の王女
覚醒した彼女は、さまざまな者の思惑で再び争いの中に身を投じる

PERSONAL HISTORY

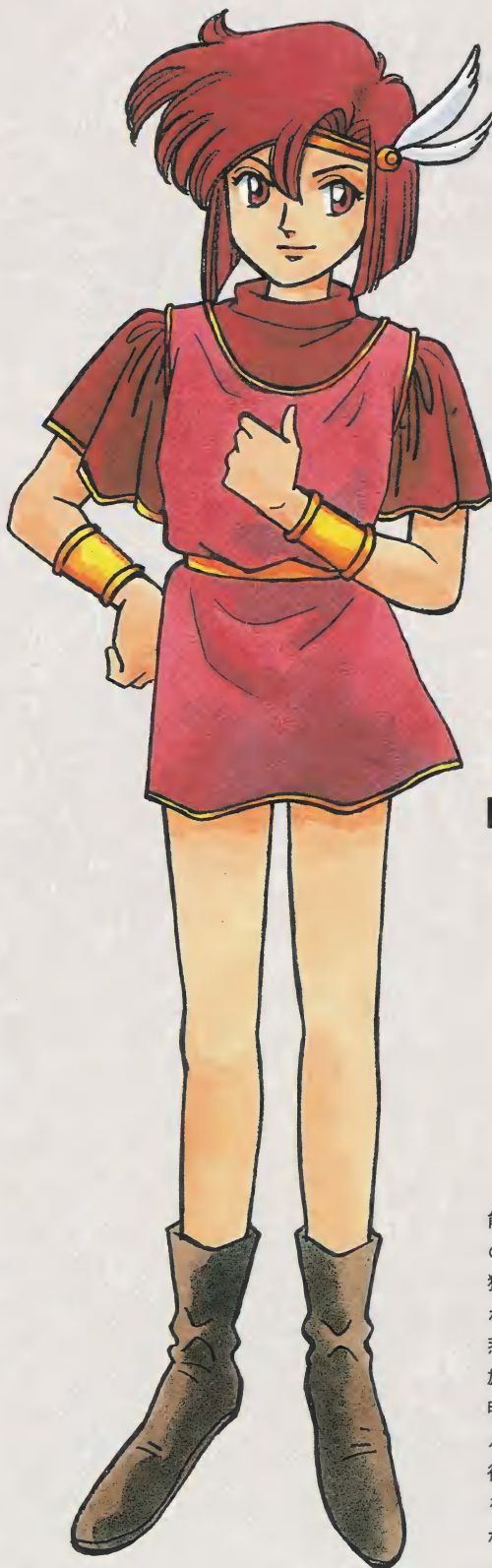
前500年	父の神竜王ナーガにより、氷竜神殿にて眠りにつく
604年	ガーネフ率いるドルーア帝国により、心を操られる
同 年	アリティア軍に同行していたバヌトゥの手で、呪縛が解かれる
607年	再び眠りについていたが、マルス王子により覚醒し、同行する
608年	英雄戦争終結。パレスに移り、皆に囲まれて幸せに生活する

かつて、人間とマムクートが争った戦争を、人間に協力し、治めた神竜の王ナーガの娘であるチキ。滅びゆく運命を悟り、ナーガとともに永い眠りについてたが、ふとしたことから覚醒し、再び争いに翻弄されることとなった。彼女の記憶は、暗黒戦争からの10年のものしかなく、その中で出会ったマルス王子を慕っている。野生化が進むマムクートにあって、彼女もその例外ではなく、封印の盾がなければ、理性を保てなくなるところだった。

アカネイア大陸
DRAGON RACES

Cheine

●チェイニー・神竜族の使者

誰の能力でもまねすることができる、不思議な能力を持つ青年は
神竜族の生き残りで、人間嫌いであるがマルス王子には力を貸す

PERSONAL HISTORY

604年	ドルーア帝国の要請を断ったため、アリティアの牢に投獄される
同 年	祖国解放にやってきたマルス王子により救出。ともに暗黒戦争を戦う
605年	暗黒戦争終結。マルス王子と別れ、忽然と姿を消す
607年	英雄戦争を戦うアリティア軍の前に、テーベ神殿から現れる
608年	英雄戦争の終結に力を貸した後、再び行方知れずになる

常人では不可能な、他人に変身する能力を持ち、ドルーア帝国に加われとの要請を断ったため、アリティアで投獄されていたが、マルス王子により救われた。このときより、マルス王子に惹かれ、彼に力を貸すことになる。英雄戦争では、自分が竜族であることを明かし、竜族の秘められた過去をもマルス王子に伝え、大賢者ガトーの命に従い、彼らアリティア軍の進むべき道を案内する。無邪気に振る舞っていたが、自分の立場を理解し行動していた。

アカネイア大陸
DRAGON RACES

PERSONAL HISTORY

550年　魔道を研究する魔道学院を、カダインに設立させる

604年　マケドニア王国に進軍したマルス王子に、スターライトを託す

607年　再び始まった戦争を治めるため、マルス王子を氷竜神殿に導く

同　年　氷竜神殿に到着したマルス王子に、光と星のオーブを託す

人類とマムクートの戦いを経験した彼は、神竜王ナーガ亡き後、人間を守るべく、魔道の知恵を広めていた。しかし、復活した暗黒竜メディウスを封印するには、歳を取りすぎ、その大役をかつての英雄、アンリの血を引くマルス王子に託そうと彼を導く。

Gato
●ガトー・神竜族の大賢者

Banutu
●バヌトゥ・チキのお守り役

PERSONAL HISTORY

604年　はぐれたチキを探している途中、レフカンディの谷でマルス王子と合流

605年　暗黒戦争終結後、チキを連れいずこへか姿を消す

607年　ガトーにチキを渡した後、ソウルフル・ブリッジでマルス王子と再会

608年　英雄戦争を戦った後、竜石を捨て、再びどこかへ消える

眠りについたチキの世話を任された火竜族の生き残りのバヌトゥだったが、チキの姿に情が移り、覚醒させた張本人。彼がチキを起こしてしまったことから、彼女の運命は大きく変わってしまった。長い間生きてきたせいか、物事の考え方が緩やかで、自分の竜石をたびたびなくし、マルス王子に探してもらっていた。

アカネイア大陸
DRAGON

人類が栄える現在のアカネイア歴から、遥か4000年前に、竜族は大陸全土に高度文明社会を築き上げ繁栄していた。しかし、この繁栄もそれから2000年後に、突如始まった退化の兆候により衰退を始める。この兆候は、全ての竜族に見られ、子供の出産が減り、文明社会を維持していくために必要な、理性を保つことが困難になり始めたのである。全ての竜族の長老が、行く末を話し合い、竜の本性を竜石に封じ込め、人間の姿をして生きることを決議したが、竜の姿であることにこだわった一部の竜族はこれに反対、竜の姿のまま都市を離れていった。

それから数百年後、数が減った竜族とは対照的に、人類

火竜 神竜に似た外観であるが、身体の色が真紅に彩られている。炎の属性を持ち、全ての物を焼き尽くす炎のブレスを吐き出す。

飛竜 空を飛ぶために、前足を翼に進化させた竜。ドラゴンナイトが騎乗するものと違い、炎のブレスを使い攻撃してくる。

神竜

は徐々にその勢力を拡大。各地に町を作り始めていた。そこへ竜の姿のまま生きることを選んだ竜族が、完全に理性を失い、野生化して現れ人類を襲い始めた。抵抗する術などない人類は、このとき絶滅寸前にまで追い込まれるが、同じ竜族の横暴に憂いた竜族の王ナーガが、自ら立ち上がり人類を守り、ファルシオンと5聖玉の盾を残し、テーベに倒れる。このとき難を逃れた野生化した竜族は、大陸の片隅に追いやられ、暗黒竜メディウスがドルーア帝国を興すまで、人類にマムクートと蔑まれたため、復讐を狙い、再び人類を襲い始めたのである。近年勃発した2つの戦争は、この野生化した竜族の復讐劇だったのである。

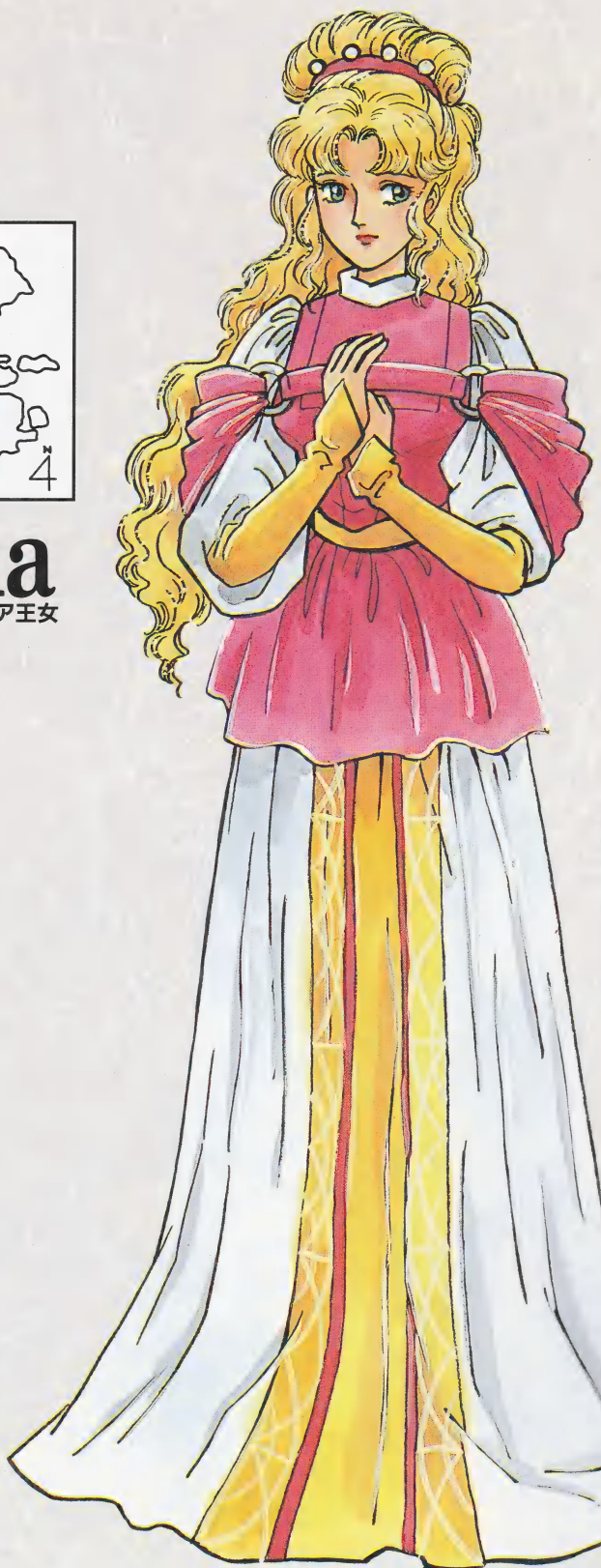
氷竜 氷に閉ざされた大陸の北方に生息する竜で、厚い氷から身を守るため、体表がとても固くなっている。凍てつく氷のブレスを吐き出す。

白い体毛に覆われた神竜は、竜族の王で、他の竜と比べ物にならないほど、強大な力を有する。

魔竜 野生化した竜族の中でも特に凶暴で、竜族の墓場といわれている竜の祭壇に生息する。炎を吐くが、その威力は火竜の比ではない。

アカネイア大陸
AKANEIA

Niena
●ニーナ・アカネイア王女

大陸を統率する国に生まれたがゆえ、常に危険がつきまとう運命
父の仇を愛してしまい、あらたな戦火の火種を生むこととなった

PERSONAL HISTORY

600年	ドルーア帝国により、アカネイア王国に侵攻
604年	パレスを脱しオレルアンに身を寄せ、各地に打倒ドルーアの檄を飛ばす
605年	暗黒戦争終結。ハーディンを迎え入れ、第24代国王とする
607年	英雄戦争勃発。ハーディンによって、メディウス復活の生け贄とされる
608年	英雄戦争終結後、マルス王子に統治権を譲り、いずこかへ去る

アカネイア大陸を掌握する国として、メディウスにより壊滅させられたアカネイアの王女。打倒ドルーアの檄に触れ、決起したアリティア軍に同行する王族らしい強気な一面を持つが、その素顔は、父の仇の敵将カミュに道ならぬ恋をし、カミュとの決戦を避けたがる女性らしい心も持っている。暗黒戦争終戦後もカミュのことが忘れられず、迎え入れたハーディンを傷つけ、英雄戦争の原因を作ってしまった。自らの行動が戦火を呼び寄せたと気づいたのか、英雄戦争後、王位を退いている。

アカネイア大陸
AKANEIA

4

Rinda
●リンダ・光の魔道士

ドルーア帝国に父を殺され、オーラを片手に仇討ちを誓う魔道士
ニーナ王女に信頼され、炎の紋章をスターロードに届ける役を果たす

PERSONAL HISTORY

600年	アカネイア王国に侵攻したドルーア帝国に、父を殺害される
604年	ノルダの奴隷市場にいたところを、マルス王子により救出され、同行
605年	戦争終結後、ニーナ王女に保護され、アカネイア王国に戻る
607年	王女が生け贄にされる直前、炎の紋章を渡され、マルス王子に届ける
608年	英雄戦争終結。マリクが設立したアカネイアパレスの魔道学院で働く

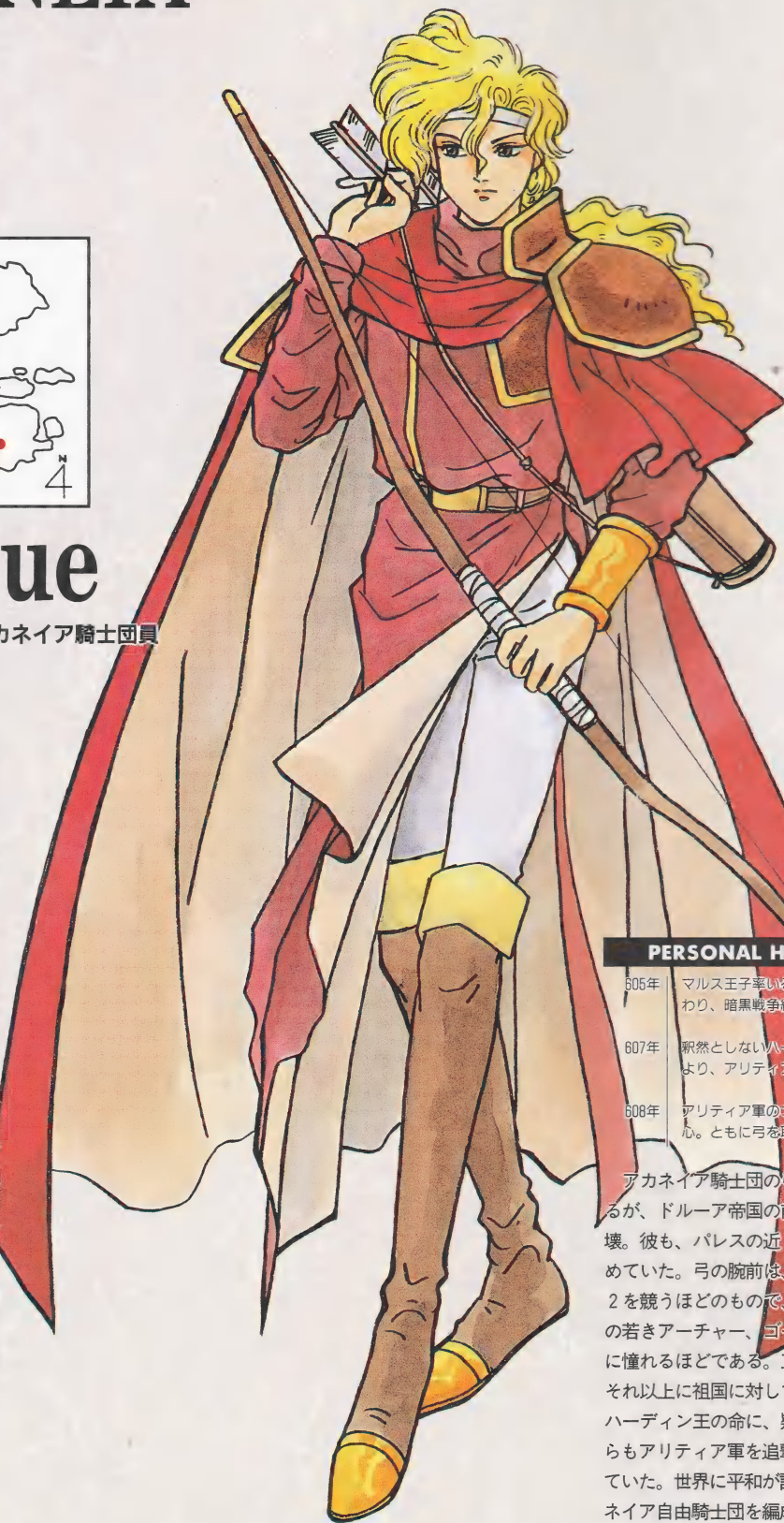
アカネイア王国に、このひとありといわれた大司祭ミロアのひとり娘。侵攻したドルーア帝国の前に父は倒れたが、高位魔法オーラの魔道書を受け取り、脱出した。しかし、混乱の大陸をひとりで逃げ切ることはできず、ノルダの奴隷市場で売られているところをマルス王子に救出され、父の仇を取るため同行した。戦後、ニーナ王女に保護され、パレスにて暮らすが、勃発した英雄戦争では、炎の紋章をマルス王子に届け、王女奪還のため戦った。

アカネイア大陸

AKANEIA

Jorjue

●ジョルジュ・アカネイア騎士団員

アカネイア王国きっての弓の使い手であり、祖国への忠誠心も強い
そんな彼は、弓を手にする者全ての憧れの的になっているという

PERSONAL HISTORY

605年	マルス王子率いるアリティア軍に加わり、暗黒戦争終結に力を尽くす
607年	釈然としないハーディン王の命令により、アリティア軍を追跡する
608年	アリティア軍のゴードンの説得で改心。ともに弓を取り戦う

アカネイア騎士団の弓兵として仕えるが、ドルーア帝国の前に騎士団は崩壊。彼も、パレスの近くの村に身を潜めていた。弓の腕前は、大陸の中で1、2を競うほどのもので、アリティア軍の若きアーチャー、ゴードンなどは彼に憧れるほどである。正義感は強いが、それ以上に祖国に対して忠誠心が厚く、ハーディン王の命に、疑問を抱きながらもアリティア軍を追撃する兵を率いていた。世界に平和が訪れた後、アカネイア自由騎士団を編成した。

アカネイア大陸
AKANEIA

Astria
●アストリア・勇者

Midia
●ミディア・アカネイア騎士団員

PERSONAL HISTORY

604年	パレスの牢獄につながれているところ、アリティア軍により救出される
605年	暗黒戦争終結後、アカネイア騎士団の隊長に任命される
607年	ハーディン王に対し謀反を起こすが、マルス王子の到着まで拘束される

アカネイア騎士団の中で、女性ながら最も勇敢なのが彼女である。暗黒戦争では投獄されるまで戦い、英雄戦争では国のためクーデターを起こした。勇者アストリアとは相思相愛である。

PERSONAL HISTORY

604年	ミディアを人質に取られ、敵に協力するが、ミディアの説得で合流
605年	暗黒戦争後、アカネイア傭兵部隊の隊長に任命される
607年	ハーディン王の命で、アリティア軍を追うが、ジョルジュの説得で改心

アカネイア傭兵部隊の勇者で、同じアカネイア騎士団のミディアの恋人である。ミディアが国のため独自の行動を採るのに対して、彼はハーディンの命令に従って行動を採った。

アカネイア大陸
AKANEIA

4

Boha
●ボア・最高司祭

Mishelan
●ミシェラン・アカネイア騎士団員

Tomth
●トムス・アカネイア騎士団員

Thormas
●トーマス・アカネイア騎士団員

いつも行動をともにするアカネイア騎士団のアーマーナイトコンビ。ドルーア帝国侵攻の際にも、ミディアとともに投獄されるまで抵抗を続けた。その活躍が認められ、トムスは将軍に昇格するが、戦争に嫌気がさしたのか、揃って軍籍を退いた。

ニーナ王女が幼い頃から見守ってきた、アカネイア王国の最高司祭。ニーナ王女がパレスを脱出した後も騎士団とともに残り、抵抗したが、捕らえられてしまった。終戦後王女が戻ると、宮廷司祭となり、王女の後見を果たす。

アカネイア騎士団でジョルジュの下、弓の腕を磨いていたトーマス。アカネイアに侵攻したドルーア帝国を食い止めようと戦ったが、ミディア達と同じ牢屋に投獄される。暗黒戦争が終わると、彼もまた姿を隠してしまった。

Camus

●カミュ・黒騎士団 団長

全ての王家の血を根絶やしにせよとの命に従った、黒騎士団隊長は幼いニーナ王女を手に掛けることができなかった。その理由とは…

祖国がドルーア帝国と同盟を結び、王家抹殺計画の一翼を担う。進軍したアカネイア王国の王族を次々に処刑したが、幼いニーナ王女を処刑できず、見逃がしてしまう。このときからニーナに愛が芽生えたのである。祖国の命令に最後まで従い、ニーナ王女の制止も振り切り、グルニアで絶命したとされるが、彼の死を確認した者はない。

PERSONAL HISTORY

598年	アカネイア王国に反感を抱くグルニア王国が、ドルーア帝国と同盟締結
602年	カミュを含むドルーア軍がパレスを包囲し、王家の者を処刑
同 年	ニーナ王女の命を救い、オレルアンに解放する
604年	アリティア軍とグルニア王国にて戦い、壮絶な最後を遂げたとされる

アカネイア大陸
GRUNIA

Malliesia
●マリーシア・シスター

捕らえられ連行されるのを恐れ、グルニア近くの村に隠れている
一目惚れしたマルス王子が帝国の者でないと解ると、同行を願い出る

PERSONAL HISTORY

607年	連行されるのを避けるため、祖母とともに村に隠れる
608年	アリティア軍に同行し、英雄戦争の終結を迎える
同 年	終戦と同時に姿が見えなくなり、行方不明となる

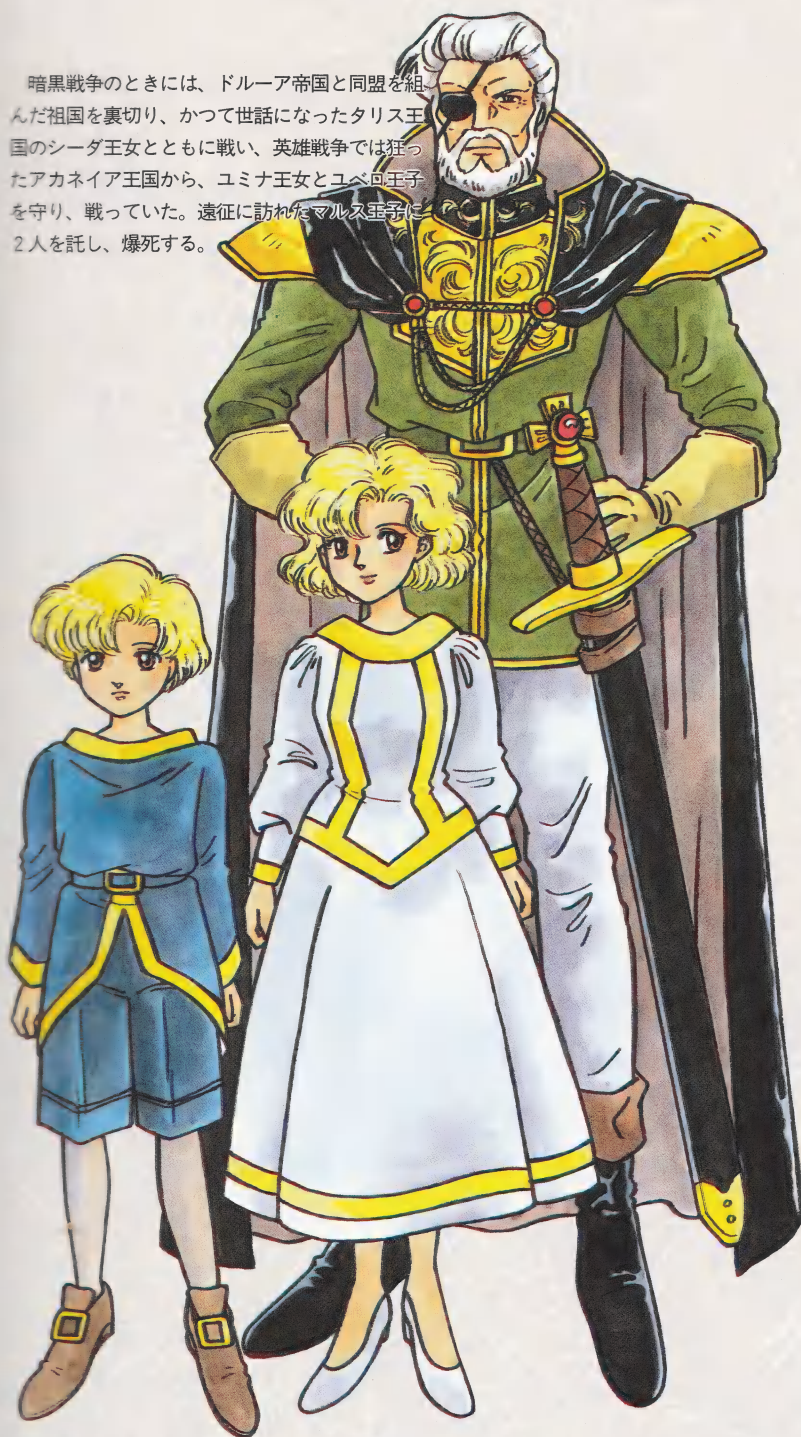
近隣の国々を併合し始めたアカネイア王国の悪行は、遠く離れたグルニアの地にも伝わり、ドルーア帝国によるシスターの誘拐が相次いでいることもあってか、彼女は年齢を偽り、祖母と一緒にグルニア近くの村に隠れ住んでいた。アカネイア王国からの要請を受け、反乱鎮圧に訪れたマルス王子がこの村に立ち寄ったときに一目惚れし、アリティア軍とともに行動したいと申し出て、英雄戦争を戦い抜いた。戦後、マルス王子の結婚を前に、消息を絶つ。

アカネイア大陸
GRUNIA

暗黒戦争のときには、ドルーア帝国と同盟を組んだ祖国を裏切り、かつて世話になったタリス王国のシーダ王女とともに戦い、英雄戦争では狂ったアカネイア王国から、ユミナ王女とユベロ王子を守り、戦っていた。遠征に訪れたマルス王子に２人を託し、爆死する。

Rolence
●ロレンス・グルニア軍 将軍

Yumina
●ユミナ・グルニア王国の王女

Yubello
●ユベロ・グルニア王国の王子

アカネイア王国に反旗を翻し、反逆者と呼ばれたユミナ王女とユベロ王子。ロレンスが壮絶な最後を遂げた後、マルス王子の制止を無視したラング将軍に拉致されたが、オグマの機転により脱出。ウェンデル司祭の下に向かう途中、ホルム海岸でマルス王子と合流。幼いながらも杖や魔道書を使い、戦争終結に尽力した。終戦後、王女はパレスの魔道学院に、王子はアリティアで勉学に励んだ。

アカネイア大陸
GRUNIA

Beck
●ベック・シューター

Samto
●サムトー・傭兵

PERSONAL HISTORY

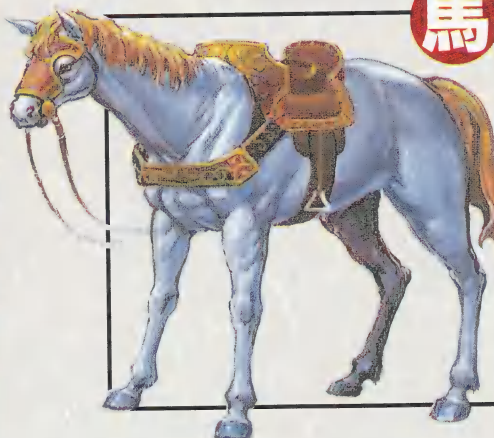
604年	グルニアの木馬隊が集結するメニディ砦の村に身を寄せる
同 年	マルス王子の要請を受け、アリティア軍に同行する
605年	暗黒竜メディウスを倒し、暗黒戦争終結

グルニア王国が誇る、シューターで構成された、グルニアの木馬隊が警備するメニディ砦の中にある村にいるところを、アリティア軍が進軍し、その際に一行に加わる。アリティア軍勢にあって数少ないシューターで、メディウス討伐に活躍した。

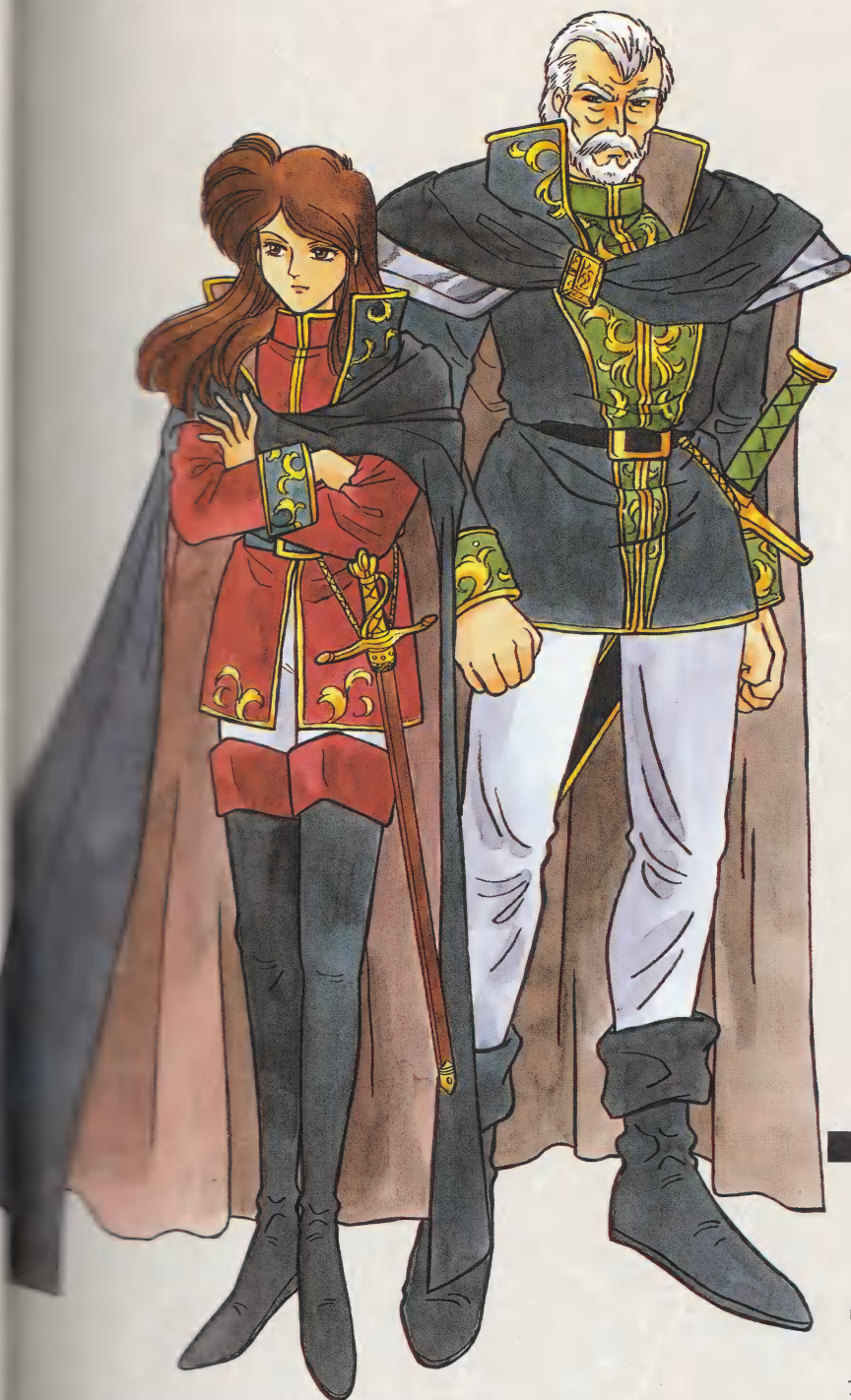
PERSONAL HISTORY

607年	ナバールの名をかたり、ラング将軍に雇われルペルン城を警護
同 年	アリティア軍のオグマにより改心させられ、アリティア軍に寝返る
608年	英雄戦争終結後、姿を消す

傭兵で長髪であることから、ナバールに間違えられることが多いサムトーは、ノルダの闘技場で、奴隷剣士として戦っていた過去を持ち、ノルダを脱走する際にオグマに助けられ、この一件以来オグマに頭が上がらないのだ。

馬 パラディン

化石燃料をエネルギーとした動力が生まれる以前のこの時代は、徒歩以外では、馬が地上移動の主力であり、平民はもちろん、軍隊でも使用された。軍隊で使用する馬は、軍内部で飼育、調教され、他の馬に比べ、抜群の持久力と踏破性を持っている。馬に騎乗する兵士はナイトと呼ばれ、人々の尊敬を集めた。

アカネイア大陸

GRA

Sheema

●シーマ・グラ王国の王女

Jiol

●ジオル・グラ王国 国王

PERSONAL HISTORY

602年	同盟国アリティアとともにカミュ将軍の兵と交戦
同 年	アリティアを裏切り、ドルーア帝国と手を結ぶ
604年	マルス王子率いるアリティア軍と戦い、グラ城で命尽きる

アリティア王国と同盟を結び、ともに戦ったグラ王国であったが、グラ王ジオルは、メニディ川での対グルニア戦で、カミュ将軍の力におびえて、ドルーア帝国側に寝返り、コーネリアス王を戦死させるに到った。この結果、アリティア王国の仇となり、コーネリアスの息子、マルス王子に倒される。

PERSONAL HISTORY

604年	マルス王子率いるアリティア軍により、父ジオルが倒される
607年	グラを統治するが、ハーディン王が見捨てたことから、国は荒廃
同 年	マルス王子の説得で、アカネイア軍に参加。ハーディン討伐を目指す

暗黒戦争でマルス王子の前に倒れた、父ジオルの代わりに、ハーディン王によってグラ王国を統治するよう、送り込まれた王女。ハーディン王の命令に従いアリティア軍と戦うが、マルス王子の説得により、正義の心に目覚め、その後ともに戦った。

アカネイア大陸
DURHUA

Mediuth
●メディウス・暗黒竜

漆黒の闇の深奥くから響いてくるのは邪悪な魂の咆哮か…
百年の時を経て、その野望は新たなる犠牲を求めて始動する

PERSONAL HISTORY

490年	地竜王としてドルーア帝国を建国する
498年	アリティアのアンリによって倒される。ドルーア帝国滅亡
597年	メディウス復活。翌年までにドルーア帝国を再興する
605年	アリティアのマルスによって倒される。ドルーア帝国滅亡
608年	再度の復活も、マルスにより再び討たれる

メディウスの心にあったのは、大陸全土に渡る覇権では決してなかった。人類に対する、ただひたすらに深い憎悪の念である。ドルーア帝国を築き、その強大なるカリスマによってガーネフという悪しき片腕を手なづけ、また弱き心根を見逃さぬ細心さで、ハーディンを巧みに操る。

しかし、決して実らない彼の野心は、一度ならずアリティアの聖なる血によって罰せられる。自らの野望の炎によって身を焼かれるかのように。

アカネイア大陸 OTHERS

Nabarl

●ナバール・傭兵

斬り裂かれた大気の悲鳴は、崩れ落ちる者達へのレクイエムか、あるいはその悲鳴こそ、紅の男の心中の虚無が奏でる存在の証か

PERSONAL HISTORY

604年	アカネイア山中にてアリティア軍に遭遇、請われて軍に加わる
605年	暗黒戦争終結と同時にアリティア軍を去って行方不明となる
[illegible]	ラーマン神殿近くの森にて、自らアリティア軍に加わる
[illegible]年	アリティア軍、パレス城にてハーディンを討つ。ナバール在軍
同 年	英雄戦争の終結。再びその所在が不明となる

VIDEO

アリティア軍との関わり、オグマやシーダとの関係など、ナバールは数多い謎を未だに秘めている。

しかし、彼のアリティア軍への加入、そして長い在軍は、アリティア軍、いやマルスにとって、まさに僥倖と呼ぶべきことであった。彼の手に握られた剣によって、幾度道が切り開かれたことだろうか。

彼の名を知る者は多い。しかし、彼のことを知る者は、恐らくどこにもいはしないのだろう。

アカネイア大陸
OTHERS

Jurian
●ジュリアン・盗賊

邪心のない瞳が涼しげに微笑む時、一陣の風が吹き抜ける
そしてすぐに、一人の少女が、彼の前に姿を現わすことだろう

PERSONAL HISTORY

604年	盗賊団サムシアンにいるときに、レナと出会う
同 年	アカネイア山中にて、アリティア軍と遭遇。レナを率いて軍に加わる
605年	暗黒戦争終了後、盗賊稼業から足を洗い、マケドニアで働く
607年	行方不明となったレナ捜索のため、アリティア軍に再度加わる
608年	竜の祭壇にてレナを無事救出。英雄戦争が終結する

VIDEO

青空を漂う浮き雲のような気ままな人生を好み、手っ取り早く盗賊稼業に手を染めたジュリアン。
しかし、彼の価値観はレナとの遭遇によって一変する。あれほど求め続けた自分の自由と引替えにしてでも、守るべき宝を、彼は見つけたのである。
メディウスの野望を砕き、英雄戦争を終結させたのが、本当の愛の力であったとするならば、ジュリアンの愛も天によって許されたものなのだろう。レナの笑顔だけを、彼は望んでいる。

アカネイア大陸
OTHERS

Feena
フィーナ・踊り子

愛らしき舞姫は、類稀なるその舞いで心乱れる人を救うという
しかし、依るべき影を見失った時、彼女は舞うことをやめた

PERSONAL HISTORY

607年	ラーマン神殿近くの森にて盗賊団に包囲されるもナバールに救われる
同 年	ナバールと共にアリティア軍に加わる
608年	竜の祭壇における戦いで大いに活躍、英雄戦争終結に功をなす
同 年	アリティア軍を脱退する。その後の消息は不明である

フィーナは港町ワーレンの生まれである。港町に海の男達が戻って来た時の賑わいは華やかなものである。彼女も、幼少の頃からそんな賑やかさの中で、踊りに親しむ機会を得たのだろう。

やがて時が過ぎ、彼女は１人の男に出会う。その男は、彼女を危機から救う。何も飾らず、誰に対しても臆するところがないその男は、彼女が今までに知るどんな男ともまるで違っていた。

英雄戦争後、男は風の如く姿を消す。そして彼女も、その姿を消すのである。

アカネイア大陸
OTHERS

ジュリアンを兄のように慕うリカード。彼の大人びた口調が、ほんの小さな子供の頃から自力で生きて来ねばならなかった彼の過去を偲ばせる。
　英雄戦争後、ジュリアンはマケドニアで働くが、照れ臭いのかどうか、リカードは盗賊稼業に再び手を染める。

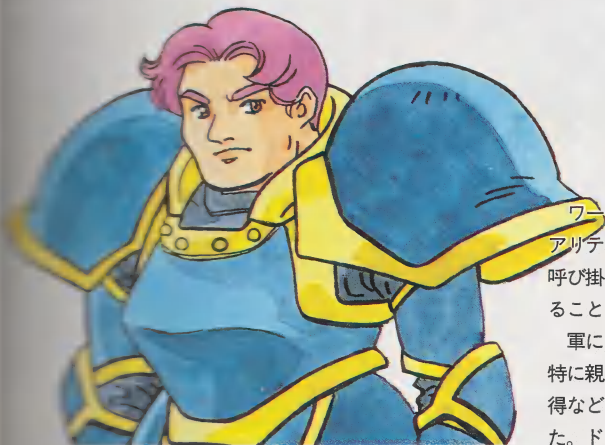
Seazer
●シーザ・傭兵

Radei
●ラディ・傭兵

Ricard
●リカード・盗賊

傭兵でありながら誰に雇われたわけでもなく、ラディと共にワーレンの港を警護していたシーザ。アリティア軍が港に立ち寄ると、グルニア軍の情報をマルスに報告し、自ら軍に加わる。
　暗黒戦争後に、消息を絶っている。

シーザの相棒として共にワーレン港の警護に当たっていた時に、アリティア軍と遭遇し、軍に合流する。自発的に警護の任務に付いていたのだとすると、ワーレンは彼とシーザの故郷なのかも知れない。
　アリティア軍在軍中に、ある女性と恋仲になり剣を捨てたという。

アカネイア大陸
OTHERS

ワーレンの町に滞在中、知己であるアリティア軍のシーダに再会、彼女の呼び掛けに答え、アリティア軍に加わることになる。

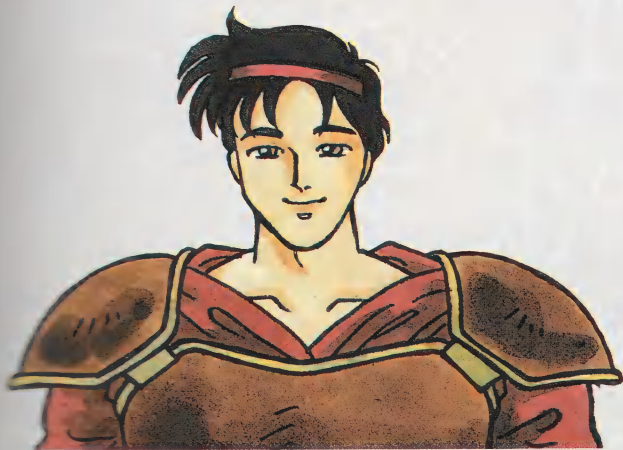
軍においては、同じ職種柄ドーガと特に親しく接し、アーマーナイトの心得などについても、よく意見を戦わせた。ドーガも彼を敬愛している。

Rojar
●ロジャー・アーマーナイト

Daross
●ダロス・改心した海賊

Jeik
●ジェイク・シューター

タリスを出港したアリティア軍が最初に立ち寄ったのが、タリスから西に進んだところにあるガルダの港である。

ダロスは、その時港を荒していたガルダの海賊の一員であったが、すでに彼は海賊稼業に見切りをつけていた。アリティア軍の来訪は、彼にとって新たな人生を歩み始めるきっかけとなる。

シューターという兵種は、アリティア軍においては稀な存在である。そんな兵種に属するジェイクは、アカネイア王国・ノルダの町にてアリティア軍に加わっている。

戦闘支援機械を扱う職業柄、機械には大変詳しく、自分の武器の手入れもこまめにしていたようである。

悪しき亡霊の復活により大陸全土が揺れる

アリティアの英雄アンリによって討たれてから100年後、メディウスがドルーアの地に復活を遂げる。マケドニア、グルニア両王国と結び勢力を伸長したメディウスはドルーア帝国を再興し、アカネイア王国を滅亡させる。アリティア王国は帝国軍相手に善戦するも、盟友国グラの裏切りによって敗走を余儀なくされ、結果滅亡に追い込まれることとなる。

アリティアからタリス王国へと敗走したマルス王子及びアリティア軍は、アカネイアのニーナ王女の義勇軍公募の呼び掛けに呼応する形でタリスより蜂起、アカネイアを目指す。

途上オレルアン騎士団によって保護されていたニーナ王女と、オレルアン城にて接見したマルスは、王女よりファイアーエムブレムを授かる。これによって、アリティア軍はドルーア帝国反乱軍を盟主国アカネイアに替わって討つという大義名分を得る。

歴戦を重ねるアリティア軍は、アカネイアパレスを奪回。仇敵グラを打破し、アリティア王国を見事解放。この後アリティア軍は、メディウス打倒を目指してドルーアの地へ向かう。

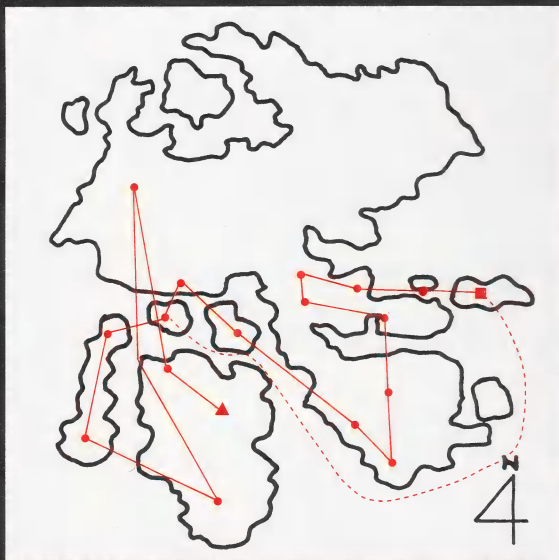
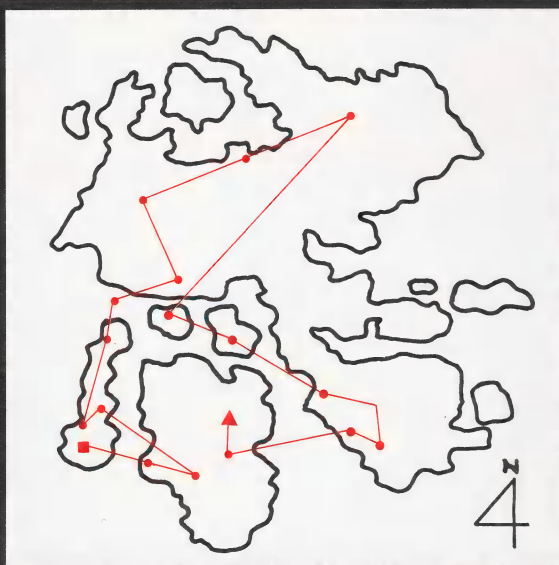
ドルーアに加担するグルニア、マケドニア両軍との苦戦を乗り越えたアリティア軍は、タリスを出発して1年の後、ついにメディウスを討ち、ドルーア城を制圧。暗黒戦争の幕を閉じる。

暗黒戦争時のアリティア軍の進路

英雄戦争時のアリティア軍の進路

アカネイア国王の座に就任したハーディンは、アカネイア神聖王国の再建を唱える。近隣の小国を併合しつつ、アカネイアの軍備増強に着手する。

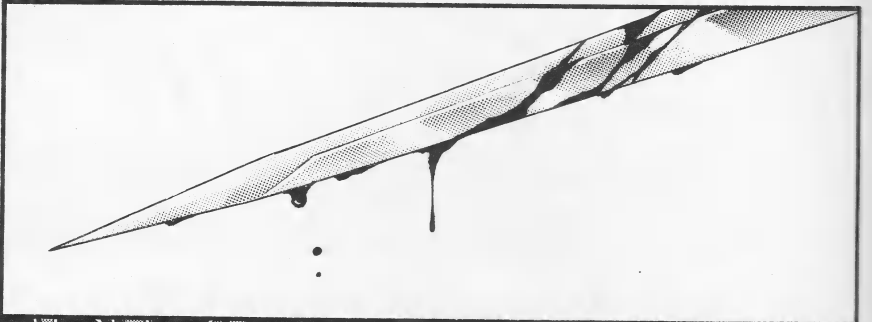
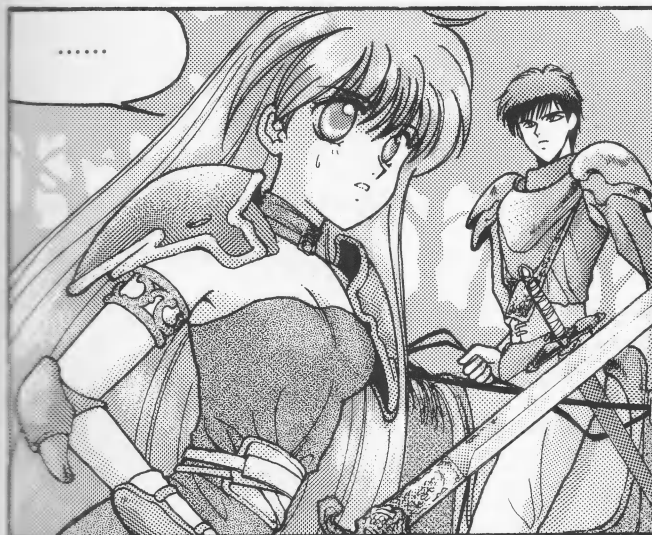
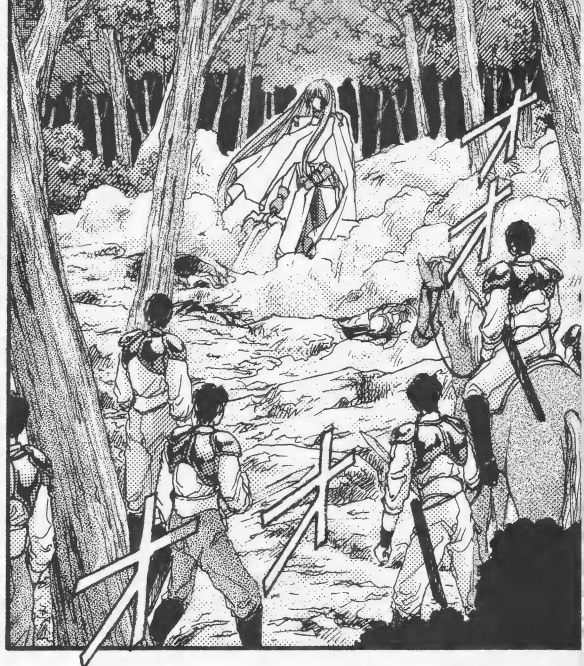
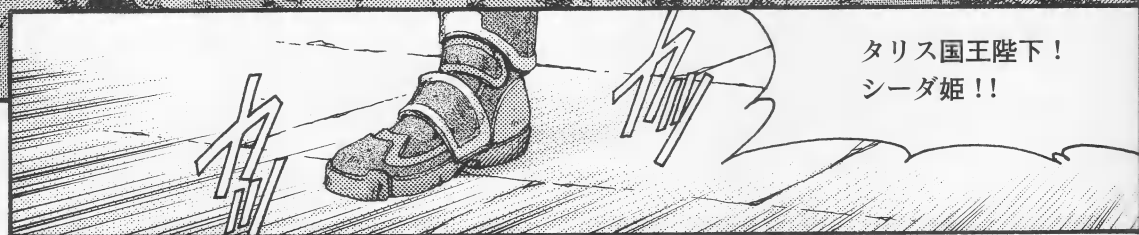
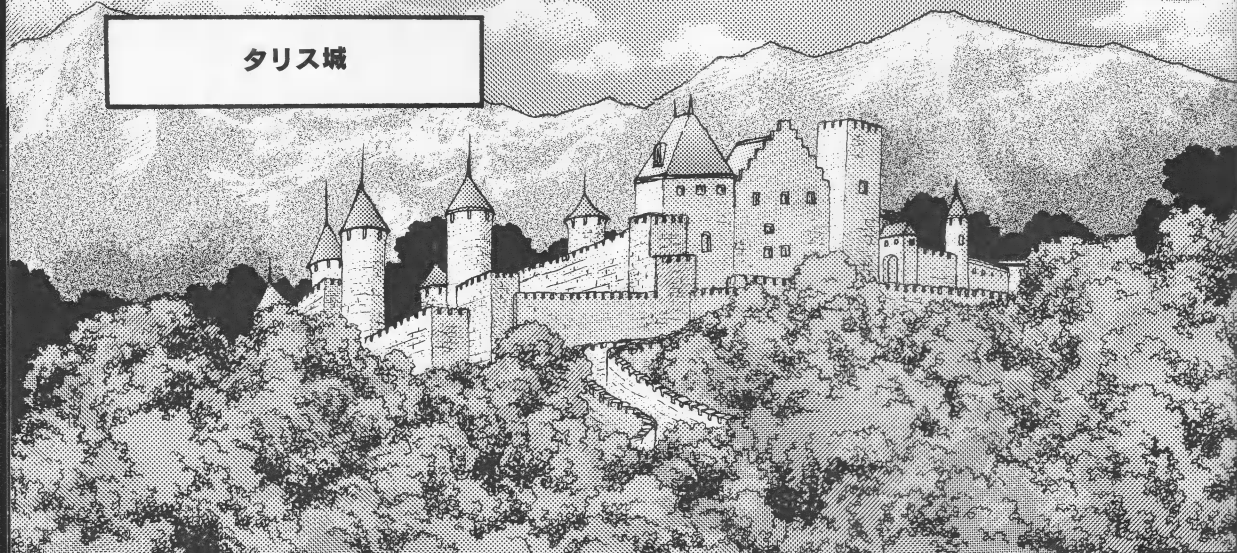
グルニア王国にて反乱軍蜂起の報を受けたハーディンは、アリティア王子マルスに反乱軍の鎮圧を要請する。アリティア軍はグルニアに赴くが、この時アカネイア軍がアリティア城へ侵攻、アリティア王国が壊滅する。

事ここに到って、マルスのアカネイアの動きに対する疑念が確固たるものとなり、アカネイアの悪将ラングを打倒、アカネイアに対して反旗を翻す。マルスの使命は、アカネイア王国の奪回、そして星のオーブのかけらを収集することになる。

アカネイア奪回の戦いを繰り返す中で、ハーディンは闇のオーブによってその心を支配されており、5つのオーブを封印の盾にはめ込み、その力を復活させねば大陸が崩壊することを知る。さらに、メディウス復活のため、4人のシスターが犠牲とされようとしていることを。アリティア王国を解放し、4つのオーブを入手したマルスは、アカネイアパレスにてハーディンとの最終決戦に臨む。

涙と共にハーディンを討ったマルスだったが、本当の戦いは終わっていない。封印の盾を完成させたマルスは、暗黒竜メディウスの鎮座する竜の祭壇を急襲、激しい苦戦の末シスター達を無事救出、メディウスにとどめを刺し、アカネイア大陸を崩壊の危機から救う。

闇に心を奪われたかつての盟友との悲劇的争乱

暗黒戦争勃発の数年前
アカネイアの住人達の間で
とある噂が流れていた
『アカネイア北部の山中に
紫の装束を身にまとい
紅に光る剣を持った
腕の立つ剣士が住んでいる』
素性はもちろん
顔も年齢もすべてが
謎に包まれたその剣士は
山中を旅する人達を
守ってくれるのだという
アカネイアの住人達は
尊敬と畏怖の念を込め
彼の名をこう呼んだ
『紅の剣士』……と

なっ…
なんだァ
きさまァ!?
ぎゃあああああっ!
紅の剣士
水縞とおる
オオオオオ

オオオ
オオ
ひいっ
退けぇぇ!
『紅の剣』……!?
しまった!
こ、こいつは……!
危ういところを
お助けいただき
まことに……
……
ズッ
ここから南に
真っ直ぐ下れば
アカネイアは近い

タリス城
タリス国王陛下！
シーダ姫！！
オグマ！
アカネイアの山中で
賊の襲撃を受けたとか！
お怪我はありませんか！

私たちは
大丈夫よ

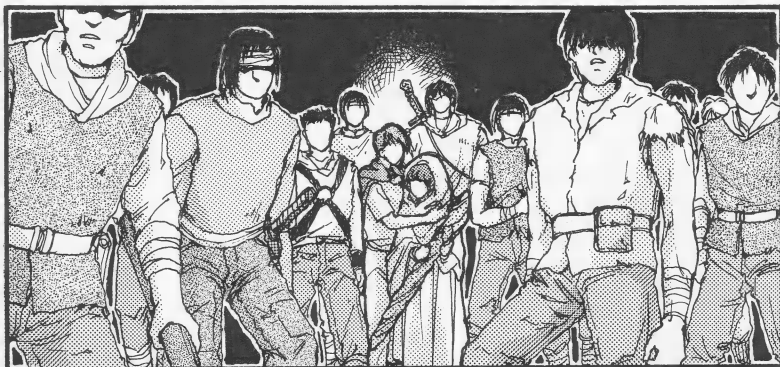
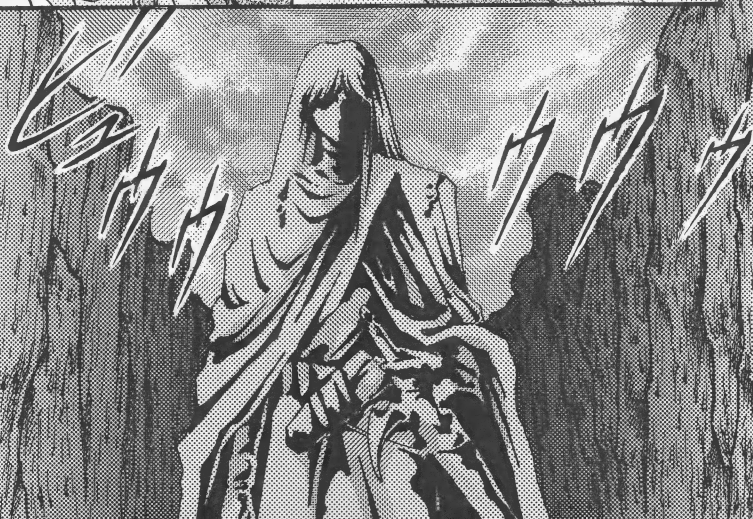
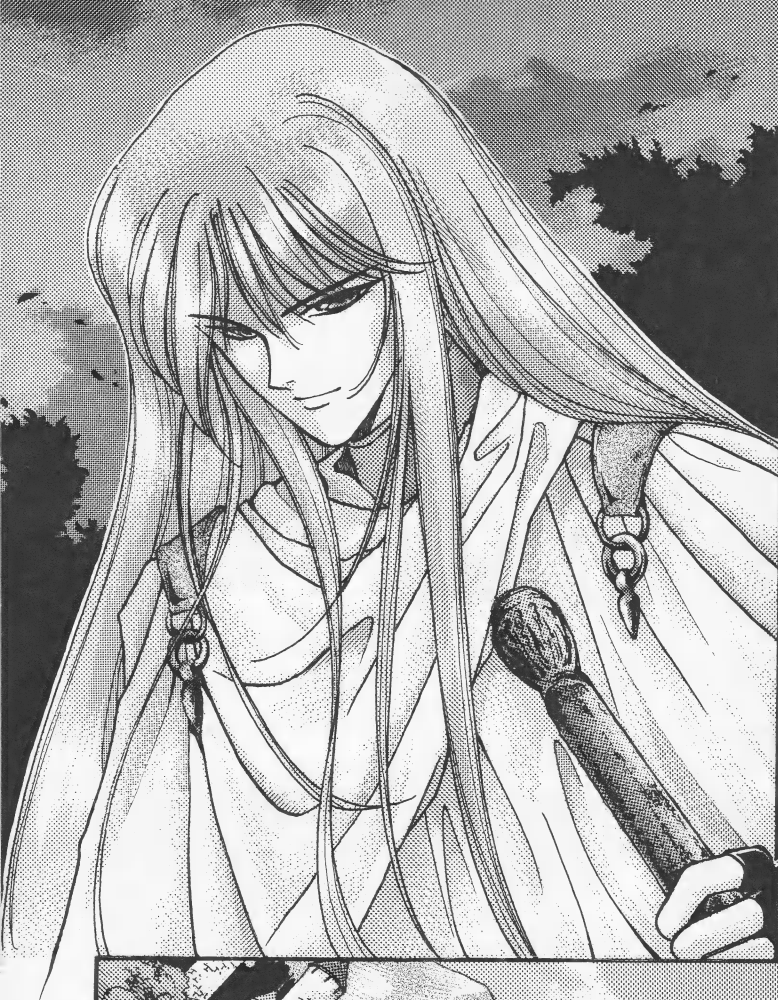
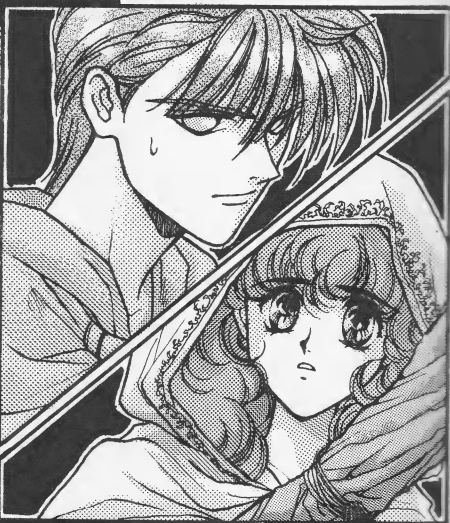
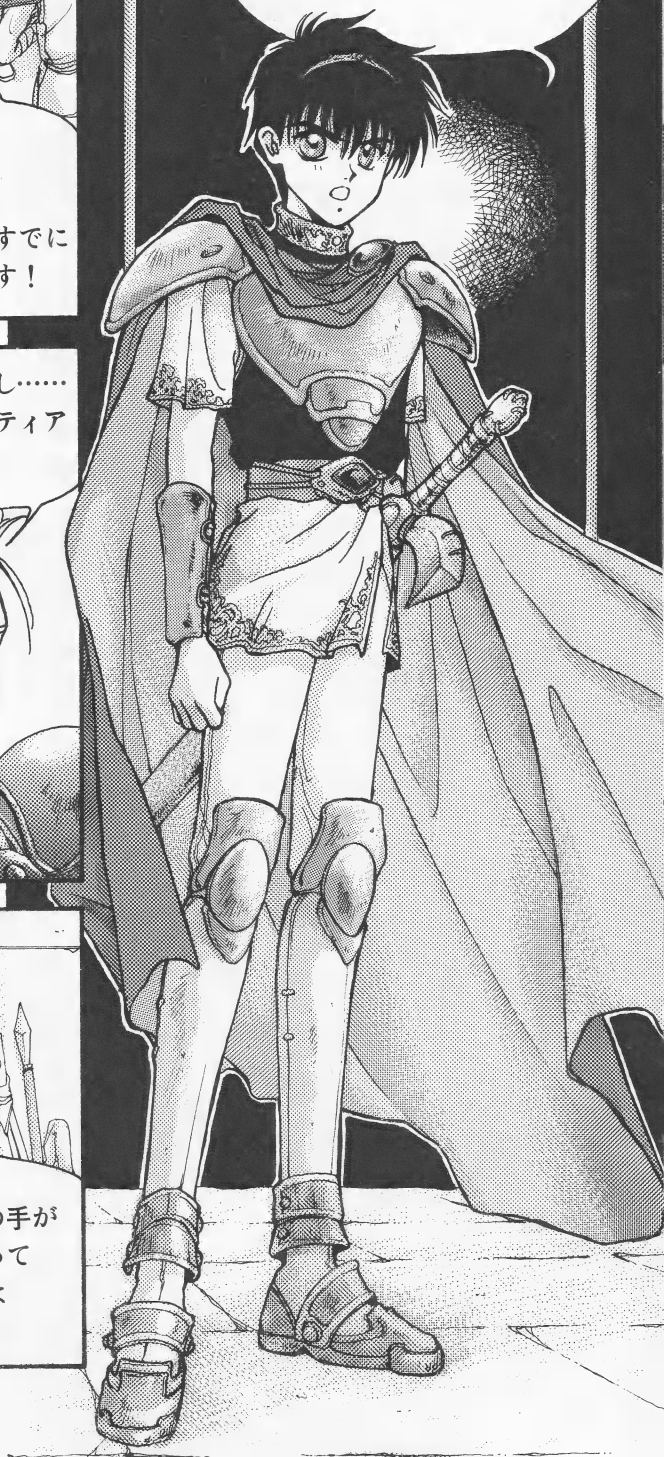
カインさんやアベルさんの
働きでお父様も私も
かすり傷一つないわ

そうですか……！
ご無事で
なによりでした！

ホッ

……『紅の剣士』
『紅の剣士』？

アカネイアの民が
その剣士のことを
そう呼んでいると
聞きました
紅の……剣士
はっ
アカネイアの山中に
紫の装束をまとい
紅の剣で旅人達を守る
敏腕の剣士が
いるのだそうです
まさか……！
あの男が……！？

オレルアン王国
南西部山中
……よーし！
これで話は
決まったな！
希望通りの金を出せば
俺たちの用心棒として
働いてくれるんだな？
……ああ
いいだろう
ヒュウウウ
ウウウ

オオ!!
聞いたか？
野郎ども!!
これで
鬼に金棒だ！
オグマ！
ドルーア軍が
オレルアンへの侵攻を
開始したと聞いたが!?

今ドルーアの野望を
阻止しなければ
ドルーアはますます
その力を拡大するはずだ！
マルス王子！
その通りです！
伝令によれば
オレルアン城もすでに
陥落した模様です！
いや……しかし……
タリスとアリティア
の兵力では…
オグマ！頼みがある！
オレルアンにいるニーナ
王女の救出に力を貸して
もらえないか？
オグマ！僕の
気持ちを汲んでくれ！
ドルーアの魔の手が
伸びるのを黙って
見逃すわけには
いかないんだ！

では３時間後、
城の正門の前で！
……わかりました！
わああ!!
デビルマウンテン
頭の作戦どおり
タリスがオレルアンの
ドルーア軍制圧に
立ち上がったな
お陰でタリスの国は
守備が手薄とくらあ
その隙に俺達と
ドルーアの正規軍が
タリスの国内を
ブッ潰すって寸法よ
それに俺達には
腕っ利きの剣士まで
用心棒でついてるんだ
怖いものなしだぜ！
隣国の世話を焼いてる暇に
てめえらの足もとが
火の海って算段……か！
さすが頭だぜ！
俺達とは
ココが違うや！

さっさと
歩きやがれ！
魔法の杖は
預かるぜ
お嬢さん♥
しかしよぉ
金のためとはいえ
奴ほどの剣士が
仲間に入るとは
正直言って驚いたぜ
アイツのような男は
敵に廻すと最期だ……
悪魔の前に立った
赤子みたいなモンさ
……怖ぇ男だぜ！
だけど頭が
言うほど強いかねぇ
男にしとくにゃ
勿体ねーほどの
奇麗ですました顔を
してやがるなぁ！
あいつの見目に
惑わされるな！
…ヤツの顔は！
無数の屍を
乗り越えて来た
戦士の顔だ！

アアアア
ロアアア
痛むでしょう
ジュリアン……
ライブの杖があれば
治せるのですが
今は応急手当しか……
いや……ずいぶん
よくなったぜ
すまねぇレナさん
あんたのお説教で
盗賊稼業から足を洗う
決心がついたんだ
礼を言いたい位だよ
私を助けるために
こんな怪我を……
……ごめんなさい
これは……！
ここの鍵じゃ
ねえか！
それに私の
大切な杖だわ！
!!
誰だ!?

北に向かえ！
こっ……こりゃあ
いったい
どういうことだ!?
仲間が全滅!?
……そうか！
やはりあんたか！

ほら！な!?
こんな獲物を
捕まえちまった！

きゃあああ！
レナさん！

せっかく逃して
くれたのに……
ドジっちまった
ごめん

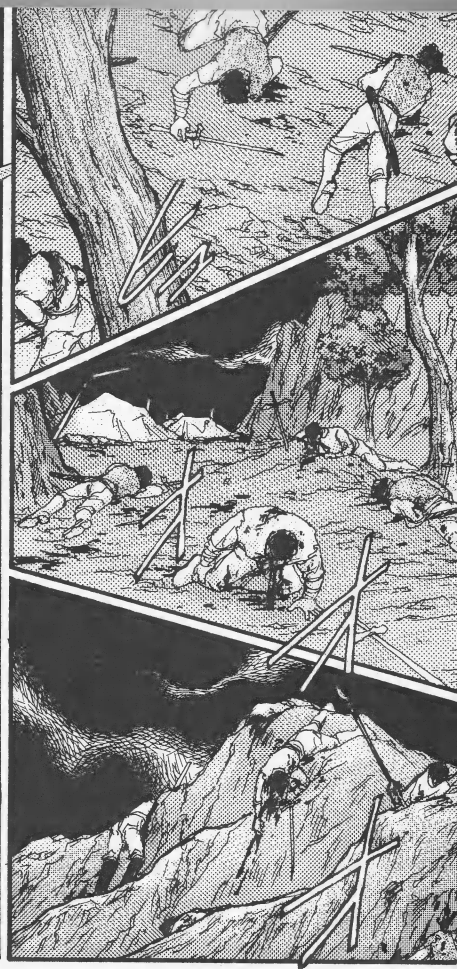
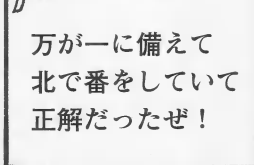
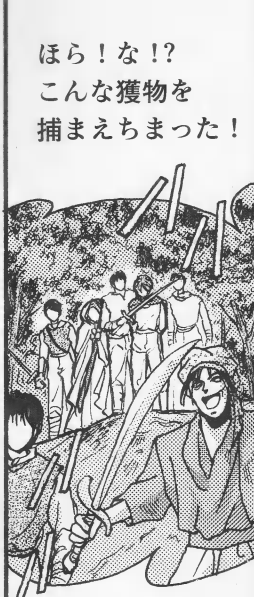
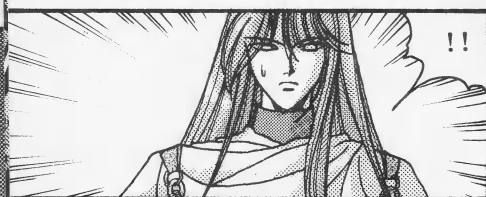
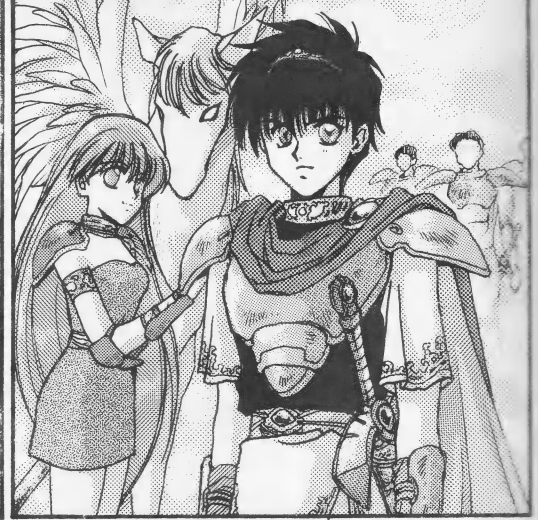
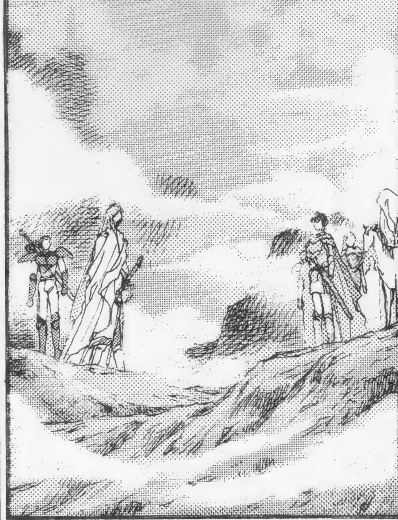
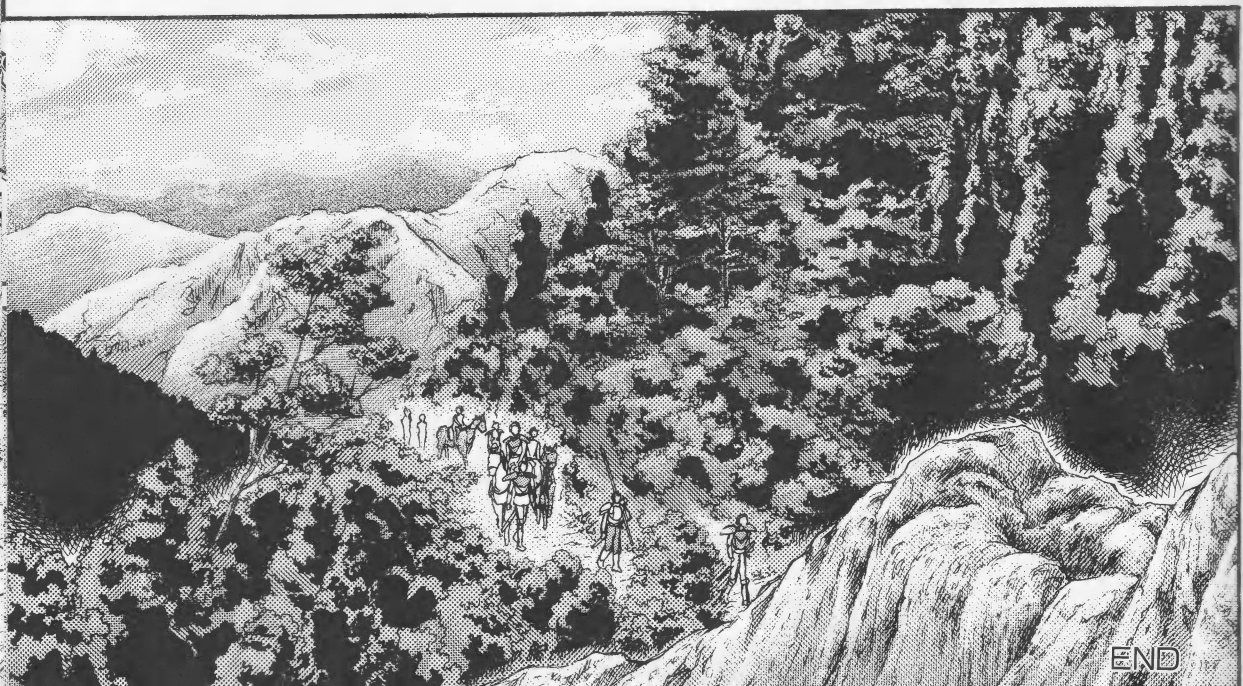
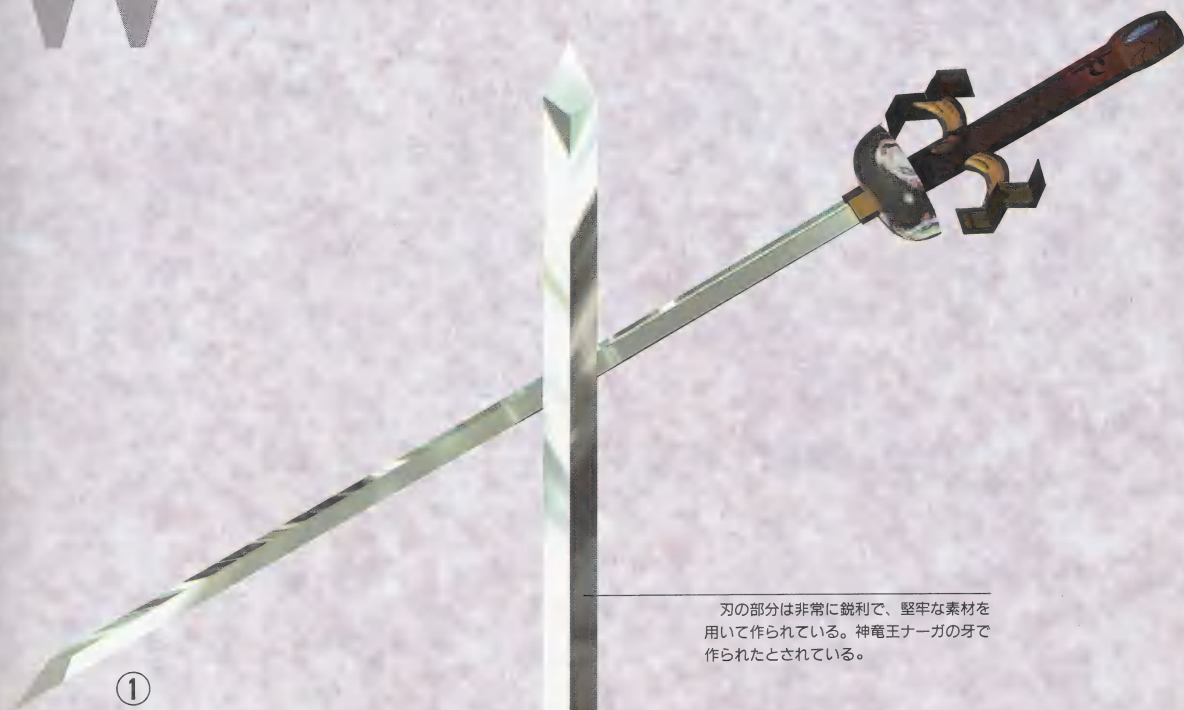
まさかとは思っていたが
アンタ金目当てじゃなく
この二人を助けるために
俺達の仲間に入ったな？
万が一に備えて
北で番をしていて
正解だったぜ！

!!

だが……さーて
どうしたモンだ？
形勢逆転だぜぇ
ダンナよぉ？

……

そして……またまた
形勢は逆転だぜ？

ぎゃあ！

ひっ！
アリティア軍！
……畜生っ！
相変わらずの切れっぷりだな♥
まーだ生きていやがったのか『紅の剣士』……ナバール!!

……オレルアンは
容易ではない

WEAPONS
アカネイア大陸

刃の部分は非常に鋭利で、堅牢な素材を用いて作られている。神竜王ナーガの牙で作られたとされている。

①

②

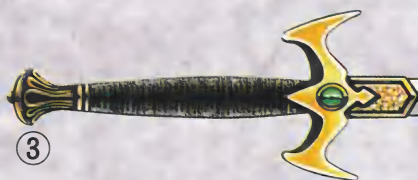
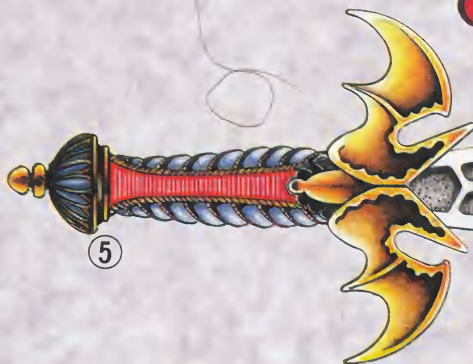
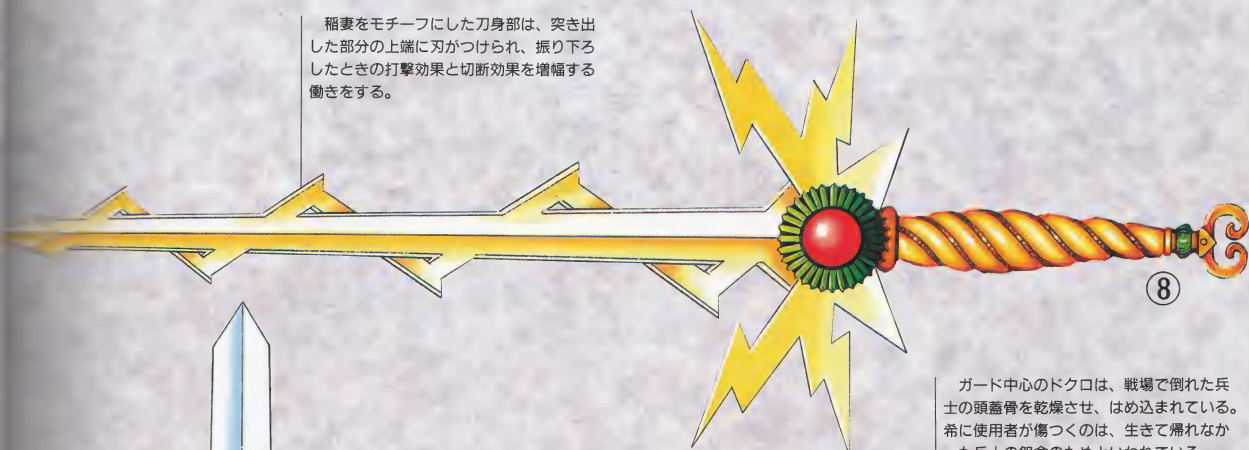
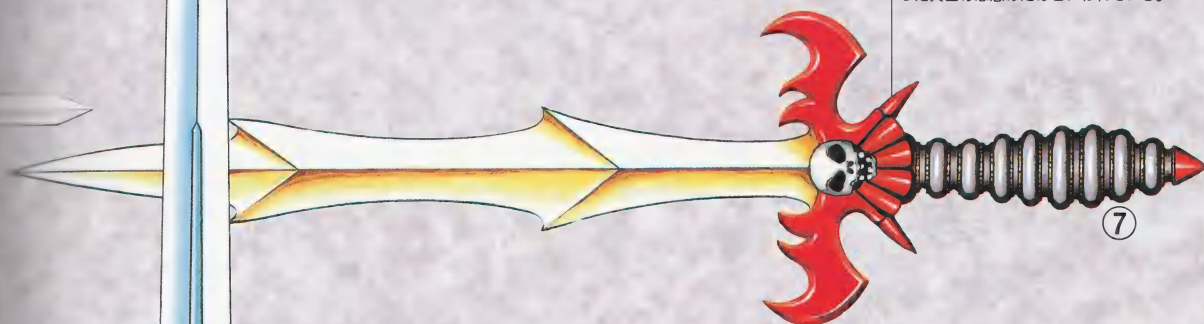
剣 SWORDS

戦時に必要とされる兵器のうち、最も一般的でかつ汎用性の高いものが、この剣である。当然その種類は多岐に渡り、物によっては使用者が制限される場合もある。長年に渡り機能性の追及、改善がなされ、その形態はほぼ完成されている。

①メリクルソード

アカネイア王家によって代々守られてきた複数の武器、いわゆる三種の神器の1つ。
その威力は絶大で、後の時代のあらゆる剣の雛形となった物なので、これで戦った者は、どのような剣でも自由に使いこなすことができた。

②ファルシオン

いかなる時代においても、この剣を扱える者は1人しかいない。かつて、アリティアのアンリだけが許されたように、今はマルスだけにこの剣の携帯が、歴史によって認められている。真に由緒正しき、秘剣中の秘剣である。

WEAPONS
アカネイア大陸
①
③
剣
SWORDS
ドラゴンキラーの外観で、最も特徴的なのがドラゴンの頭部を形取ったガードである。このガードの装飾には、ドラゴンの鱗や牙が使われ、握りの宝珠には倒したドラゴンの魂が宿るという。
④
②
⑤

①アーマーキラー

力を込め、幅のある刀身を振り下ろすことで、堅固な鎧をも切断する剣。アーマーナイト、ジェネラル相手に抜群の効果を見せる。

②ドラゴンキラー

ドラゴンの堅い鱗を切り裂く、人間が作り出した対ドラゴン用の剣。さまざまなドラゴンに有効だが、地竜には効果がない。

③レディソード

非力な女性戦士用に、攻撃力・命中率とともに扱いやすさを考えて作られた剣。盗賊、山賊、海賊、蛮族などに威力を発揮する。

④ソードキラー

剣技に優れた傭兵、勇者と戦うための剣。刀身の突起は、相手の剣を受け止め、振り払って攻撃するよう付けられている。

⑤キルソード

攻撃力は高くはないが、軽い重量を活かし、相手に致命的な一撃を加える剣。使いこなせば敵を一撃で倒すことも可能だ。

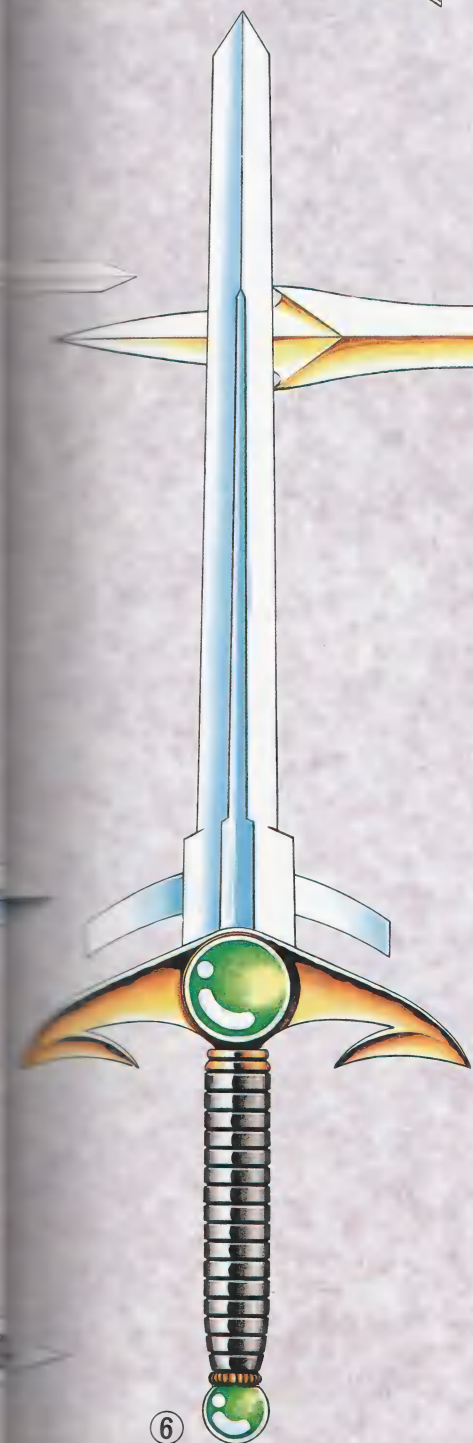
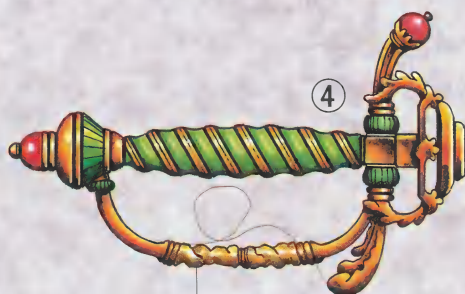
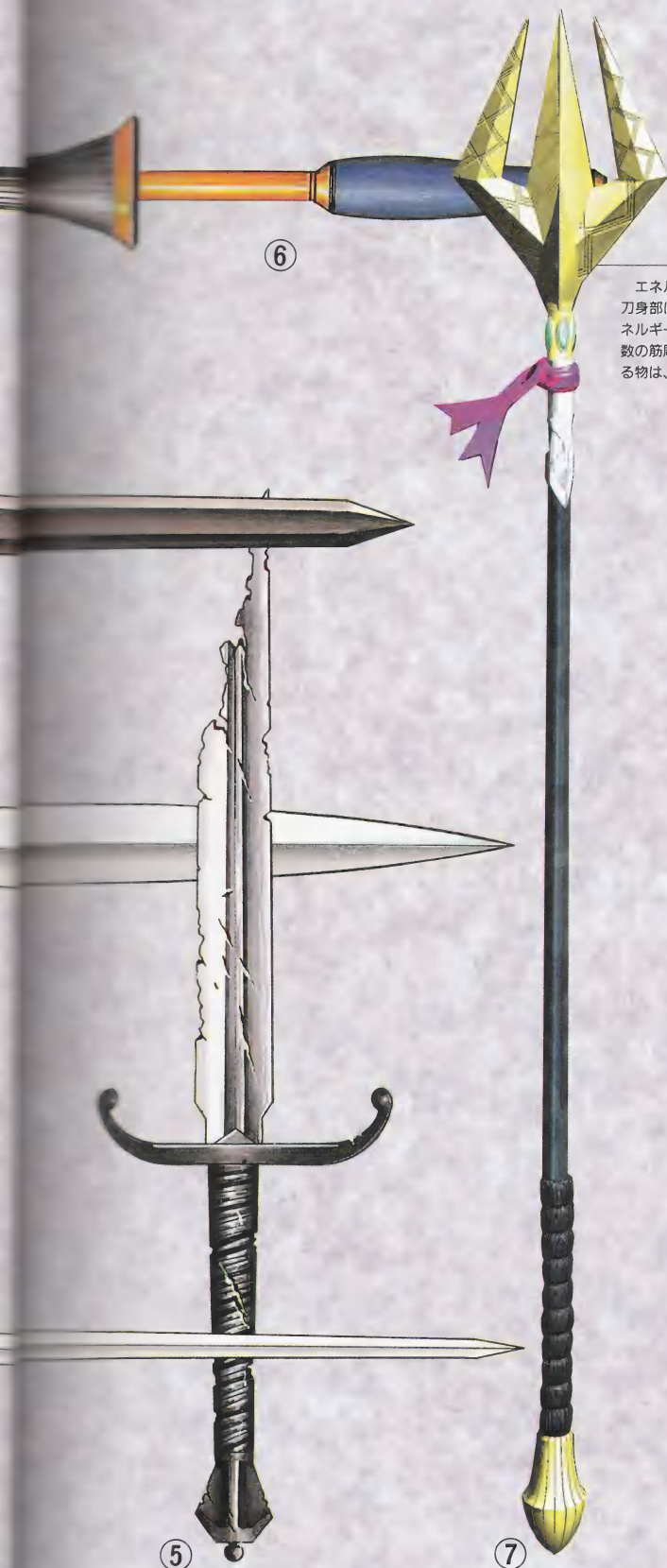
⑥マスターソード

キルソードを鍛え上げ、攻撃力を高めた剣である。重量は増えているが、さらに大きな一撃を繰り出すことができる。

⑦デビルソード

高い攻撃力を誇り、相手にすさまじい一撃を与えられるが、希に使用者も傷ついてしまう、呪われた剣である。

⑧サンダーソード

剣としては優れた機能はないが、サンダーの効果が封じ込められ、離れた相手に対して稲妻を落とすことができる。

相手に接近しすぎず、有利な位置から攻撃を加えることを目的にして、槍は登場した。穂先の形状や、柄の長短、重量の違いにより、さまざまな種類に分かれ、使い方も投擲、刺突、斬撃と多様な攻撃が可能な武器である。

エネルギーを一点に注ぎ込む．刀身部は、相手を突いた際のエネルギーを分散させるため、無数の筋彫りがある。筋彫りのある物は、耐久性があるという。

①鉄の剣

鍛えた鉄を用い、剣状に整えて、剣身の両方に刃をつけた剣。耐久度があり、軽量で使いやすいが、攻撃力が低いので、早めに他の剣に換えたい。

②鋼の剣

炭素を調合した鉄を使った、鋼を剣身に用いた高硬度の剣。鉄の剣より攻撃力が増加したが、重量も倍増した。

③銀の剣

産出量の少ない、貴重な銀を使い作られた剣。刀身の彫刻やグリップの仕上げが美しく、激戦を続ける兵士には頼りになる。

④レイピア

最も軽量な剣で、腕力に劣る者が愛用する。細い刀身から、切り裂くよりも、突き刺すような攻撃を得意とする。

⑤壊れた剣

耐久度の限界を超えた剣は、刃がこぼれ、刀身の損壊が起こる。この状態で致命傷を与えることはできないが、かすり傷程度は負わせられる。

⑥ナイトキラー

馬上から相手を突く戦い方を目的とした槍。衝撃に堪えるように太くなり、馬に騎乗した相手に有効な武器である。

⑦グラディウス

穂先が３つに分割し、刺突、投擲が可能な、王家に代々伝わる最高の攻撃力を誇る槍。この槍を使えば、戦闘に対する熟練が速いといわれている。

接近戦ばかりではなく、遠方の相手を攻撃する場合にも使用する手槍は、穂先の下端から伸びた握り紐を持ち、相手に投げつけられるようになっている。

酷使され耐久度の低下した物は、穂先の刃がこぼれ、それまで直線状だった柄にも湾曲が起こる。この状態よりさらに使い続ければ、柄の断裂を招くこととなる。

銀でできた穂先には、鳥が両翼を拡げたような装飾がなされ、その翼の端は刃物状に磨かれており、相手を突く以外に、切り裂くことも可能になっている。

①キラーランス

特殊な金属により軽量に仕上がった槍。この効果で致命的な一撃を加えられる。

②細身の槍

低い攻撃力のかわりに、極限まで軽量化を施し、２回攻撃を出しやすくした槍。

③手　槍

隣接した相手の他に、離れた相手にも投げつけて攻撃できる便利な槍である。

④槍

特殊な効果はなく、最も初歩的な槍。ナイトと名のつく兵士が装備する。

⑤鉄の槍

槍に比べ、穂先の下端に錨爪を設けたり、柄の直径を太くした物。軽量ではあるが、攻撃力が低いのが欠点だ。

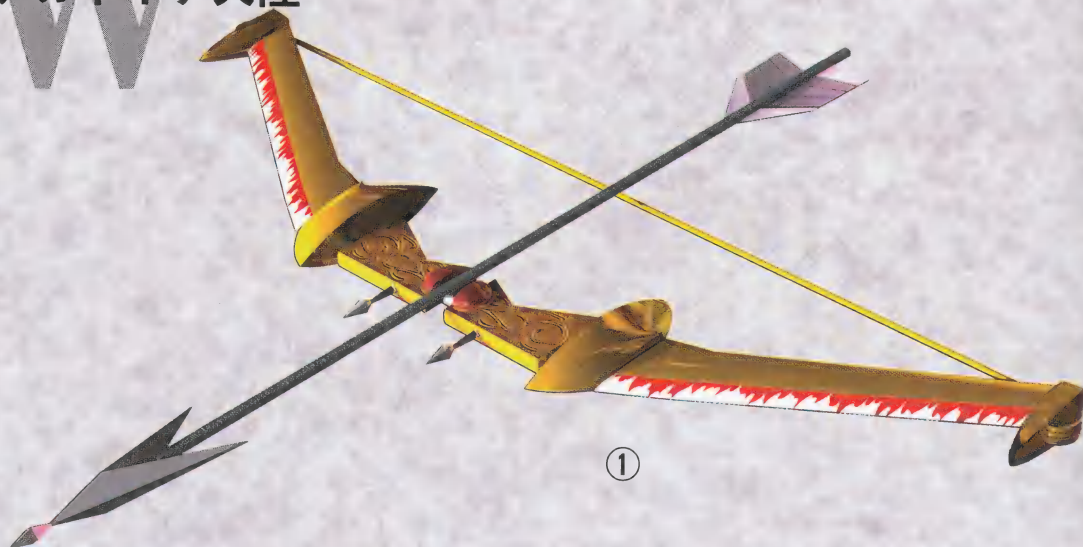
⑥鋼の槍

穂先に鍛え上げた鋼鉄を用い、硬度を高めている。このため、攻撃力は増強したが、重量も増加した。

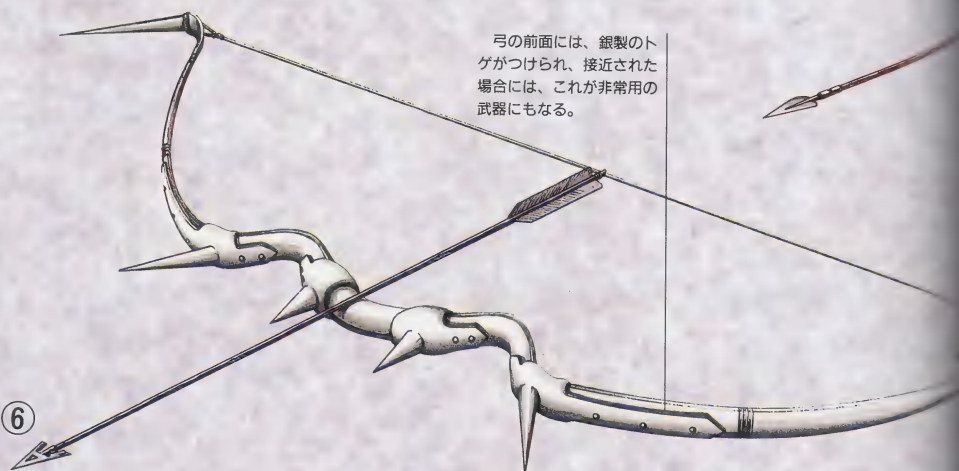
⑦銀の槍

武器屋で購入できる槍の中では、最高の威力を持つ。銀でできた穂先には、手作業による美しい装飾がある。

⑧壊れた槍

繰り返し戦闘に用いた槍は、穂先が痛み、柄が曲がるなど、耐久度が低下する。相手に与えるダメージも激減する。

①

弓の前面には、銀製のトゲがつけられ、接近された場合には、これが非常用の武器にもなる。

弓 BOWS

⑥

自分に有利な位置からの攻撃を考え、考案された弓は、槍の投擲よりも飛距離が伸び、射出する矢も小さく、量産性、速射性に優れていることから、戦線後方からの援護に活用された。空を飛ぶ者に対して脅威となった武器である。

②

飛距離を出すため、固く強靭に張った弦は、立ったままでは引けないほどで、弦を引くときには、ここに足をかけて固定して引き上げる。

①パルティア

王家に伝わる弓で、炎の力が宿っている。矢が標的に当たると、炎が包み込み、焼き尽くす。この弓を使えば、熟練が速まるという。

②キラーボウ

全体の厚みを切り詰め、軽量化に成功した弓。装飾を省き、機能重視のこの弓を使えば、急所を射抜きやすい。

③ボウガン

訓練が必要だった弓の扱いを、飛躍的に簡単にしたのがボウガンである。弓のような力も必要なく、照準に集中できるため、命中率が高い。

④鉄の弓

復元力と、しなやかさを兼ね備えた鉄でできた弓。弓兵の基本となる武器で、無駄を省いた簡素な造りである。

⑤鋼の弓

鉄に弓の弱点を補強した弓。弓には鋼が使われ、トゲをつけるなど、若干の装飾も見られるようになった。弦にはペガサスの尻尾の毛を使っている。

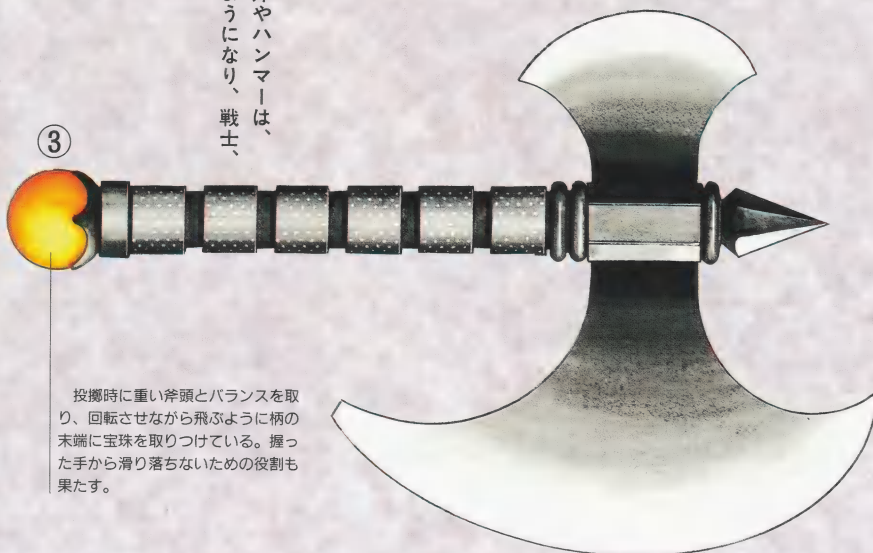
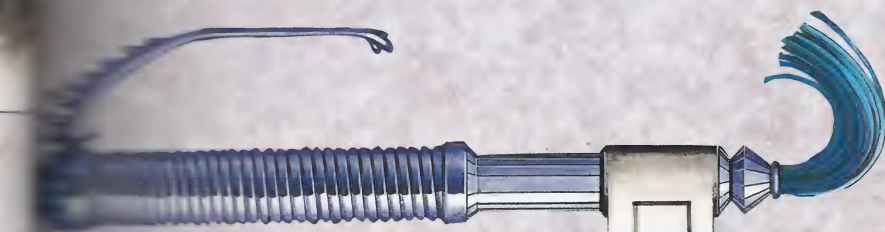
⑥銀の弓

高い攻撃力を有し、貴重な銀を素材に作られた弓。大きなトゲがある、優れた外観を持つためか、高額で取引される。

⑦壊れた弓

限界を超えた使用が続くと、弦が磨耗し、擦り切れ始め、次第に飛距離が出なくなる。弓本体の破損は希だが、酷使が続けばその限りではない。

斧 AXES

遥か石器時代より木の伐採や、農耕作業に用いられていた斧やハンマーは、争いが起こるうちに、道具とは別に武器としても使用されるようになり、戦士、海賊、山賊、蛮族が装備し、さまざまな進化を遂げていった。

投擲時に重い斧頭とバランスを取り、回転させながら飛ぶように柄の末端に宝珠を取りつけている。握った手から滑り落ちないための役割も果たす。

刃の一面にひとつひとつ手作業で、美しい装飾がなされ、観賞用としても充分堪える。この装飾の仕上げの良さとともに、希少性があるため、高値で売買されるのだ。

①デビルアクス

異形の獣の装飾がある呪われた斧。強大な攻撃力を有するが、使用する者の運が悪ければ、自らも少なからずダメージを受けることになる。

②ハンマー

相手を切り裂くことよりも、叩きつけることに主眼を置いた打撃系武器。大きく鋭い錨爪で厚い鎧を貫き、ダメージを与えるのが目的である。

③手斧

他の斧より、やや小ぶりに作られた扱いやすい斧である。直接攻撃以外に、離れた相手に投げつけて攻撃することも可能な、遠近両用の武器だ。

④鉄の斧

作業に用いていた斧を戦闘にも使用した物である。武器としての潜在能力の高さと、扱いやすいことから、戦士や山賊が好んで装備する。

⑤鋼の斧

斧頭部に高硬度の鋼を使用した斧である。鉄の斧と比較すると、攻撃力は高くなっているが、その扱いには熟練を要し、命中率は低くなっている。

⑥銀の斧

全体に銀がふんだんに使われ、斧頭部分に手の込んだ装飾が施されている。高い攻撃力を持つが、高値で売れるので、売買されることが多い。

⑦壊れた斧

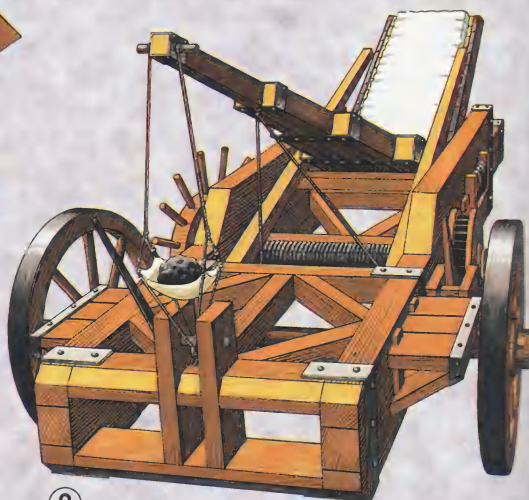
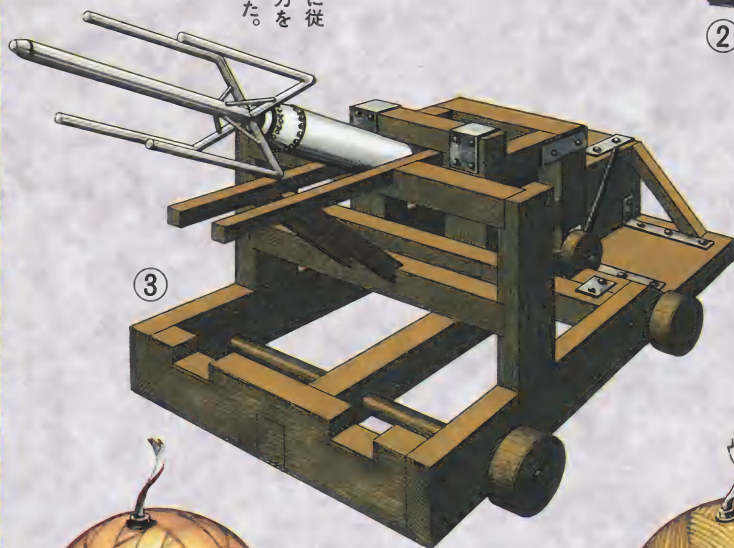
斧やハンマーは本来、壊れにくく頑丈だが、使用者の戦士や山賊が力持ちであるためと、戦闘に用いるため、斧刃が割れるような壊れ方が多い。

WEAPONS&MAGICS

アカネイア大陸

火器 FIREARMS

1対1の戦いから、軍隊を率いての戦争へと戦いが大規模化していくに従い、戦場には戦術兵器なるものが現れ始めた。これらの兵器は、機械の力を用い、人間の能力では不可能な遠距離への攻撃や、攻城戦に使用された。

①

②

③

炸薬の量が増加した、エレファントの弾は、麻糸では球状を保つことが困難で、鞣した動物の皮を巻きつけている。

内部にある炸薬に、細い麻糸を巻き、球状に形を整えてある。この糸は、油が染み込ませてあり、燃焼効果が高い。

④

⑤

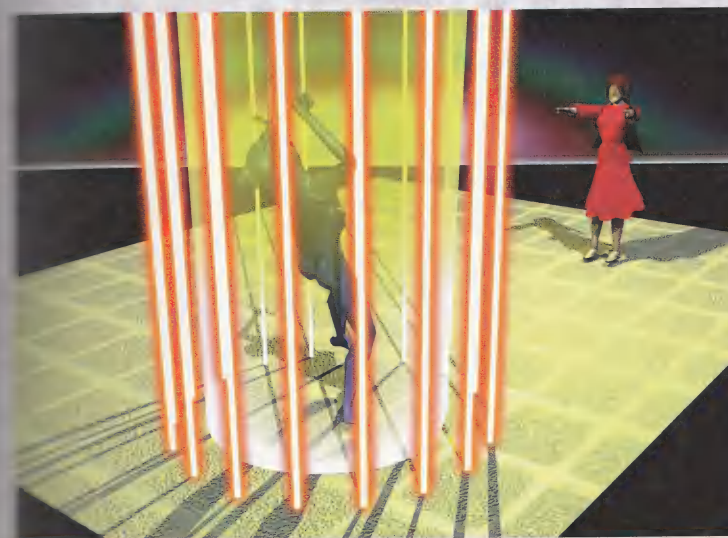
魔道書 MAGIC BOOKS

まざまな技術の研究の結果、得られた力の利用法を記した物が魔道書である。この書にある言葉を詠唱するだけで効果が得られる。

S

自然界に存在するエネルギーの応用、精霊との契約、呪術など、さまざまな技術の研究の結果、得られた力の利用法を記した物が魔道書である。この書にある言葉を詠唱するだけで効果が得られる。

⑥

⑦

⑧

①クインクレイン

ワイヤーを使った強力な弦で矢を射る。通常の弓矢より威力があり、空中の敵に有効。

②ストーンヘッジ

木やワイヤーの復元力を用い、岩石を投じる。高い威力を誇るが、命中精度が低い。

③サンダーボルト

サンダーの効果が封じられ、避雷針のような先端に雷を発生させ、相手を感電させる。

④ファイアーガン

ストーンヘッジの投擲する弾を、着弾時に火炎を起こす物に換装した物。火をつけてから、投げつける。

⑤エレファント

着弾時の火炎が大きくなるよう、炸薬を増加した弾を撃つ兵器。やはり命中精度は低いが、最大の威力を持つ。

⑥スターライト

暗黒魔法マフーの対極をなす、星の力を利用した魔法。マフーを使う魔道士を倒すには、この魔法を使うしかない。

⑦エクスカリバー

カダインの最高司祭に古くから受け継がれ、空中に大きな刃を出現させ切り裂く魔法。使う者を選ぶ魔道書でもある。

⑧オーラ

聖なる光で相手を包み込み、邪悪な精神に反応してダメージを負わせる魔法。魔道書中で最高の攻撃力を誇る。

①

③

④

②

⑤

①ファイアー

虚空に炎の玉を作り、相手を焼き尽くす魔法。炎系では基本的なもので、攻撃力も小さい。

②エルファイアー

最上級の炎系魔法。相手の周囲に火柱を発生させる。氷竜に対し、抜群の効果がある。

③サンダー

上空に雷雲を呼び、相手に落雷を浴びせる。攻撃力は低いが、会心の攻撃が出やすい。

④ブリザー

地を走る氷の波を起こし、相手に激突させ、凍結する。攻撃力は低いが炎を操る火竜に対して抜群の効果がある。

⑤シェイバー

空気中に、背丈ほどもある鋭い刃を出現させ、相手に投げつける魔法で、特に空を飛ぶ者に有効である。

⑥トロン

自然界の微弱な電流を集め、数万ボルトもの電撃を発生させ相手を攻撃する魔法。高い命中率と攻撃力がある。

⑦ボルガノン

高温のマグマを地中から吸い上げ、地脈を通して相手に激突させる。強力な威力があるが、命中率が低いのが欠点。

⑧リザイア

傷ついた女性が、低下した体力を補うため、相手の体力を奪い、自分のものとする魔法。この魔法は女性にしか扱えない。

⑥

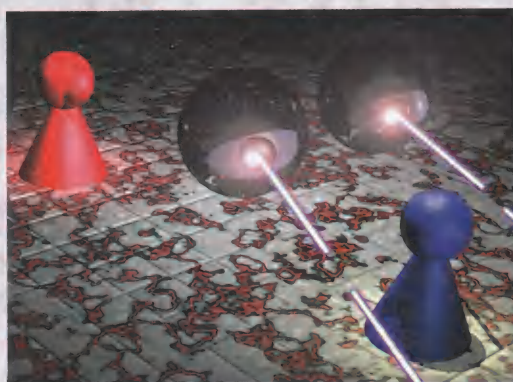
⑦

⑧

MAGICS
アカネイア大陸

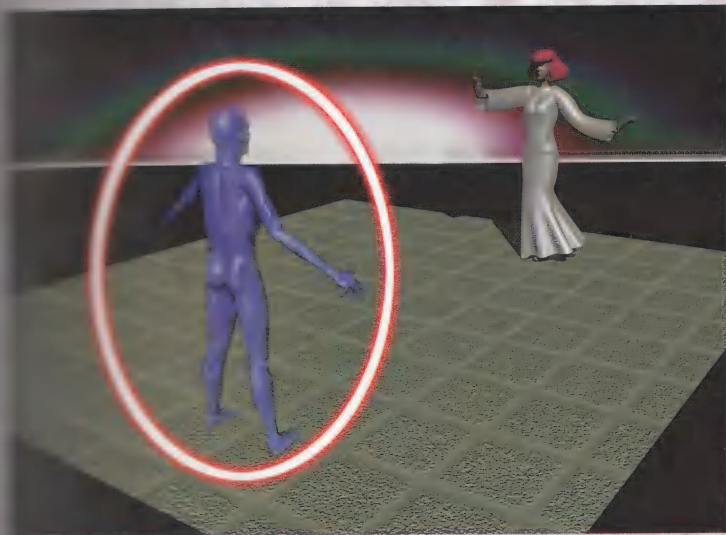
魔道書
MAGIC BOOKS

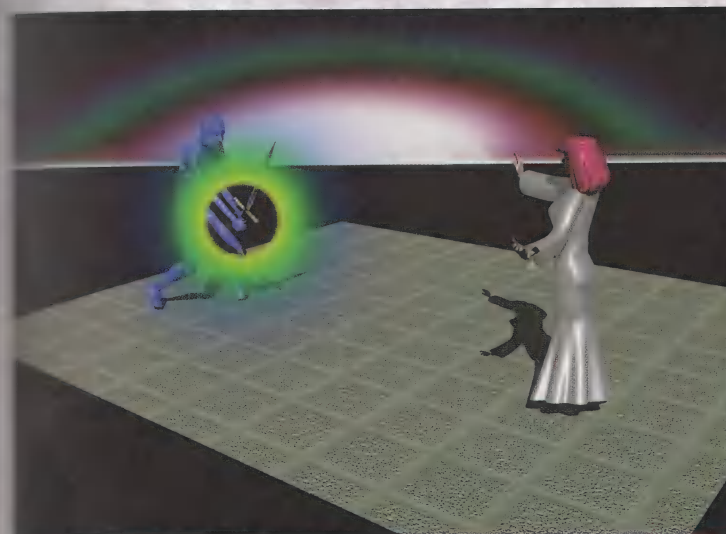
①

②

③

④

杖
WANDS

魔法には、魔道書の呪文を詠唱し、唱えるものとは別に、大司祭や僧侶によって、魔法に似た効果を封じられた杖が存在する。大司祭などが作成したことが示す通り、杖の使用者は戒律で殺生を禁じられたシスター、司祭に限られ、相手に傷を負わせる効果はなく、回復、補助のみに用いられる。

⑤

⑥

⑦

①ウォーム

針を持つ無数の虫を操り、相手に群がらせ攻撃する。邪悪な精神に取り憑かれた魔道士が使用する。命中率は低いが、当たると大きな傷を負う。

②メティオ

宇宙に散らばる流星の軌道を変え、相手の頭上に隕石にして降り注ぐ強力な魔法。邪悪な魔道士が用いる。

③ドゥラーム

2つの巨大な悪魔の目を呼び出し、その目から発する光線で、相手の体力をごくわずかを残して削る魔法。暗黒に引き込まれた魔道士が使う。

④マフー

悪の最高魔道士ガーネフが用いる魔法。死者の魂を呼び起こし、攻撃を加えるとともに、相手の行動までも封じる。

⑤オーム

傷つき倒れた者を、神の加護をもって復活させる効果がある。高貴な血を引くシスターの中でも、王家の出の者だけが、使用を許される。

⑥レスキュー

遠方に孤立した者を、空間を屈折させ瞬時に移動させる能力を持つ。ユミナのみが扱うことができる。

⑦ハマーン

損壊した武器に神の祝福を与え、作り出されたときの状態に戻す特殊な杖。高貴なシスターが使えるが、世界に数本しかないため、入手が難しい。

①

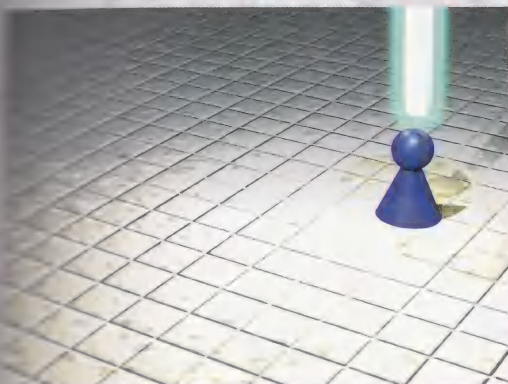
③

④

②

⑤

⑥

⑦

⑧

①ライブ

暖かく優しい光の輪を発生させ、傷ついた相手の体力を、少量だが回復させる。

②リライブ

ライブの杖の強化版で、大きな輪を作り出し、ライブの杖より多めに回復できる。

③リカバー

ライブ、リライブなど回復系の最上級の杖。相手の体力を全快させる効果がある。

④リブロー

遠隔地にいる傷ついた相手に、ライブの杖と同効果をもたらし、体力を回復する。いくら離れていても構わない。

⑤リザーブ

使用者とともに行動する者全員の体力を少量回復する。近接していても、邪悪な者には効果はない。

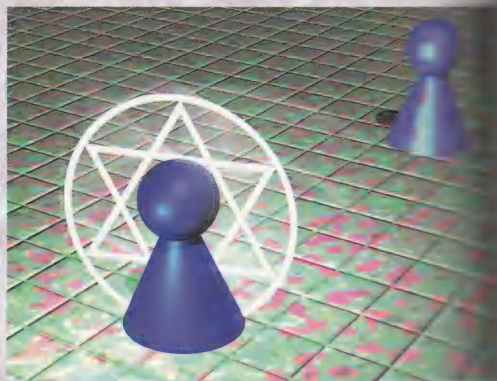
⑥マジックシールド

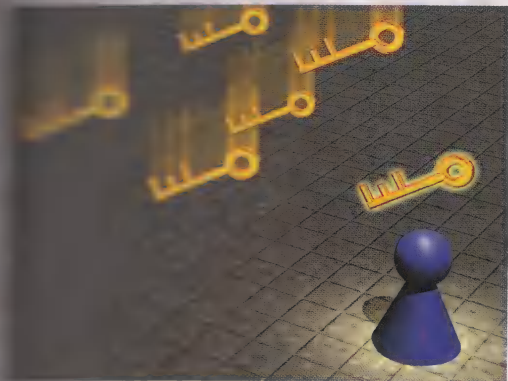
邪悪な魔道士の魔法から身を守る、天空から聖なる光が舞い降り、相手を包み込む。しかし短時間でその効果はなくなる。

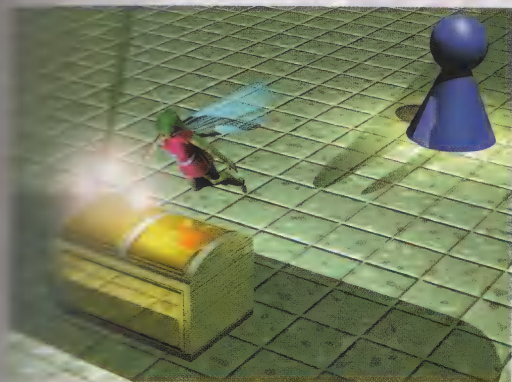
⑦サイレス

声帯を一時的に麻痺させ、発声不可能にする光を、相手に向かって放つ。光を受けた者は呪文の発声ができなくなる。

⑧アゲイン

行動の限界で動けなくなった味方全員の力を、再び活性化し、行動可能にする。使用するにはそうとうな熟練を要する。

アカネイア大陸の長い歴史の中で、非常に重要な役割を担った品々がある。いずれも決して代替の効かない、この世にただひとつしか存在しない品。どれかひとつが欠けただけで、大陸の歴史が大きく変わってしまったであろう品々を紹介する。

⑤ ⑥

②

③

④

①ワープ

近接する味方を、戦場内であれば自由に移動させることができる。しかし戦場での使用は、極めてその必要がある場合に限られた。

②アンロック

鍵をかけられた扉を開放するには、熟練した盗賊の力が要されるが、この杖の効果によって盗賊の腕を借りずに鍵を開けることが可能となる。

③ウオッチ

強烈な光の効果で、通常見ることのできない建物内などを透視することを可能にする。敵軍の伏兵の発見、自軍の進路の確認のために使われる。

④シーフ

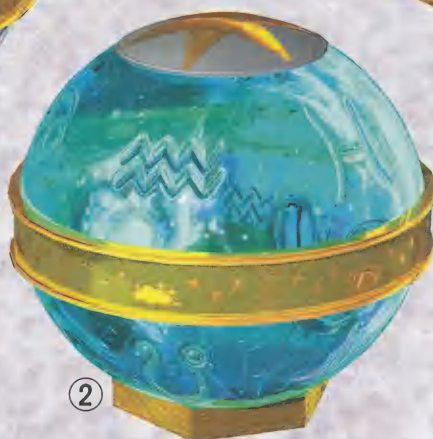
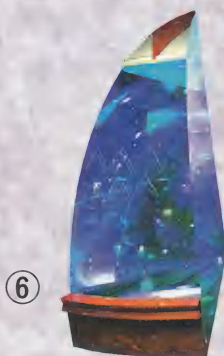
妖精を召喚し、障害物や敵の部隊によって収得不可能な位置にある宝箱の開放のみならず、その中味までも回収させる。

⑤エムブレム

かつて神竜王ナーガが、自らの牙を素材に造ったとされる盾。アカネイア王家により、聖王国に属する国々を守護する秘宝として受け継がれた。

⑥封印の盾

アカネイア大陸を災厄から守るとされた５種のオーブがエムブレムに嵌め込まれ、封印の盾が完成する。地竜族の力もこれによって封じられる。

ITEMS
アカネイア大陸

①光のオーブ

光の力を蓄えたオーブ。これを持つ者は、その聖なる力の加護により戦場において目を見張る活躍を見せたという。

②星のオーブ

砕け散った星のオーブのかけらがひとつになって、星のオーブとなる。持つ者の武器の消耗を防ぎ、力を付与する。

③大地のオーブ

大陸の地殻に影響を及ぼす絶大な物理力が封じ込められている。不用意に触れると大変危険なオーブである。

④命のオーブ

その球体から強力な生命エネルギーを放出する。これを持つ者は、その恩恵に預かり立ちどころに傷が癒される。

⑤闇のオーブ

これを手にする者の精神の空白に巧みに潜り込み、全てを支配する恐るべき力を持つ。光のオーブの効果により相殺。

⑥星のアクエリア
⑦星のピスケス
⑧星のアリエス
⑨星のタウルス
⑩星のジェミニ
⑪星のキャンサー
⑫星のレオ
⑬星のバルゴ
⑭星のリブラ
⑮星のスコーピオ
⑯星のサジタリス
⑰星のカプコーン

破砕した星のオーブは、12個の小さなかけらとなった。星のオーブの効能も、それぞれのかけらに分散している。

ITEMS

アカネイア大陸

①

②

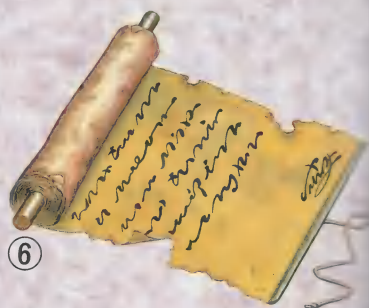
③

パワーアップ POWER-UP

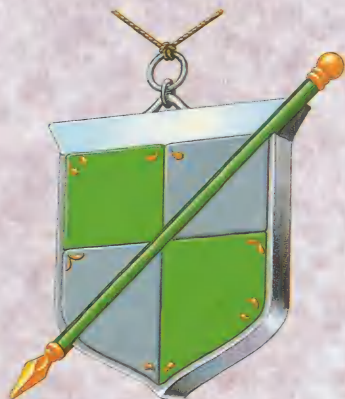
人間の能力には限界がある。能力の限界は戦争という極限の世界に身を置く者にとって、時に致命的な問題となる。このパワーアップアイテムは、魔道や神の力を利用し、限界を超えようと作り出された物である。

④

⑤

⑥

クラスチェンジ CLASS CHANGE

⑪

戦闘で経験を積んだ者は、更なる能力を得るため上級クラスに昇格する。昇格の際には、これらのアイテムを用い、宣誓を行う。その資格に満たない者の乱用を防ぐため、入手が困難な物も多い。

厚くて固いドラゴンの皮膚を通し、騎乗者の命令を確実に伝達させるため、鞭には刺が植えつけてある。

⑩

⑬

①パワーリング

大きな攻撃力を誇る、ドラゴンの力を封じ込めた指輪である。力に劣る者が装備することで、攻撃力が増加する。

②スピードリング

祝福された宝石を台座に埋め込み、敏捷性を高め、さらに攻撃回避率や、再攻撃率が上がる効果も得られる。

③竜の盾

盾表面に固いドラゴンの鱗を使い、中心にもドラゴンのレリーフをあしらった盾。使用すると無くなってしまうが、守備力を増強することができる。

④秘伝の書

歴戦の勇者が戦闘の極意を記した希少本。この本を熟読することにより、戦士の技能が向上し、敵の急所を狙った攻撃法が採れるようになる。

⑤天使の衣

天使の身体を包み、守っている羽衣。この羽衣を羽織った者は、神の加護で体力が上昇するという。神聖な物のため、入手が困難である。

⑥マニュアル

さまざまな武器の扱い方が、鍛冶屋や刀匠によって細かく記されている。それまで手にできなかった優れた武器も、この巻物を読めば扱えるようになる。

⑦女神像

制作した像に魂を宿らせる彫刻家が石灰岩を用い作った像。女神の加護により幸運が約束され、攻撃命中率や回避率が上がるといわれている。

⑧ブーツ

魔道の力を封じた軽量な金属を伸ばし、ペガサスの羽飾りをつけたブーツ。装着した者の移動距離を増大する。

⑨魔除け

神の象徴である十字架の力を借り、邪悪な魔道の力に抵抗する聖なるお守り。月桂樹のレリーフも彫られている。

⑩騎士勲章

各国の剣術指南役が、実戦経験豊かで優秀なソシアルナイトやアーマーナイトに贈る勲章。この勲章を授けられた者は上級戦士に昇格できる。

⑪飛竜の鞭

ペガサスの扱いに長けたナイトが、ペガサスより優れた飛竜に乗り換え、操るために使う刺のついた鞭。ペガサス用より強靭に作られている。

⑫勇者証

戦場での武勲が認められた傭兵が、雇い主から贈られる証。軽装から鎧、盾のなどの重装備が可能になり、魔法に対する抵抗力も増加する。

⑬司祭の指輪

魔道の国カダインで、修行が認められたシスターや魔道士に、司祭になることを許可するために贈られる指輪。魔力を高める宝石が使われている。

⑭オリオンの矢

命中率、精度ともに優れている、戦場経験を積んだアーチャーやハンターに贈られる特殊な矢。指南役より上級弓兵への昇格が許される。

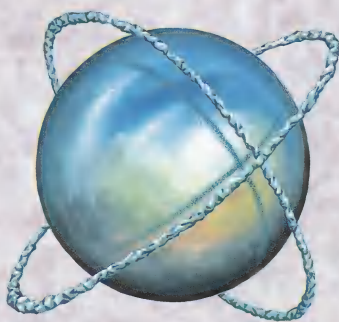
ITEMS アカネイア大陸

②

①

かつてマムクートと呼ばれる竜人族が、竜に変身する際に使用した石で、さまざまな竜の本性が封じ込められているという。過去の竜人族と人間の戦いで、そのほとんどが失われている。

④

⑥

長期間遠征では、傷を受けるのは必至であり、また、跳ね橋や鍵の掛かった扉などの障害を克服しなければならない。これらに備えるためには、各地に点在する道具屋で、さまざまな物品を購入するのが得策だ。

⑦ ⑧ ⑨

マムクートにとり、もうひとつの自分ともいえる竜石は、とても大切なものである。そのため、普段はビロードに包まれ保管されている場合が多い。

①火竜石

火の属性を持ち、口から火のブレスを吐き出す火竜の力が封じ込められている。使用すると全身真っ赤な神竜に似た竜となり、変身前より移動力、攻撃力ともに増加する。マムクートが用いる竜石の中では、最も初歩的な部類に属する。

②神竜石

マムクートの王、ナーガの家系に伝わる神竜の血を封じた竜石。神竜の血を受け継ぐ者がいなくなった今、数百年眠り続けたチキというナーガの娘のみが使うことができるという。神竜は、他の竜と比較にならないほど強力である。

③飛竜石

ドラゴンナイトが騎乗する、前足が翼のドラゴンに変身する竜石である。マムクートの中でも、飛竜の本性を持った者が少なかったためか、この竜石を見かけることは希で、わずかの理性を失ったマムクートが使用するという。

④氷竜石

極寒地に生息するという、氷竜の血が封じられた、冷たい氷の結晶のような色をした竜石である。飛行能力はないが、長距離を歩ける能力を持ち、その口から吐き出される氷のブレスは、瞬時にあらゆる物を凍結させる力がある。

⑤魔竜石

かつて迫害を受けた人間への復讐心に理性を奪われ、邪悪な世界に支配されたマムクートの意志が封じられている竜石。この竜石を使用して変身した魔竜は、正しき道を進む者の魔法の効果を、無力化する能力を持つといわれ、恐れられている。

⑥傷　薬

大陸各地に自生する薬草が主成分で、さまざまな種類の薬草から抽出した薬効成分を蒸留水で希釈した水溶液。わずかではあるが、傷ついた身体を癒す効果があり、3回分の容量が小瓶に入れられ、道具屋で販売されている。

⑦聖　水

邪悪な魔法の力から身を守るため、特別に蒸留、精製された水に、聖なる力を封じた物。使用直後が最も効果があり、空気に触れ蒸発していくに従い効果が薄れてゆく。傷薬と同様に、3回分の容量が封入された小瓶で売られている。

⑧扉の鍵

鍵の掛かった扉を開けるために使用する鍵。通常、鍵穴に合った鍵のみが扉を開けられるが、この鍵は、先端が可動式になっており、鍵穴に挿入できれば内部の鍵に合わせ変形し、鍵を解く。大変壊れやすく、1回だけしか使えない。

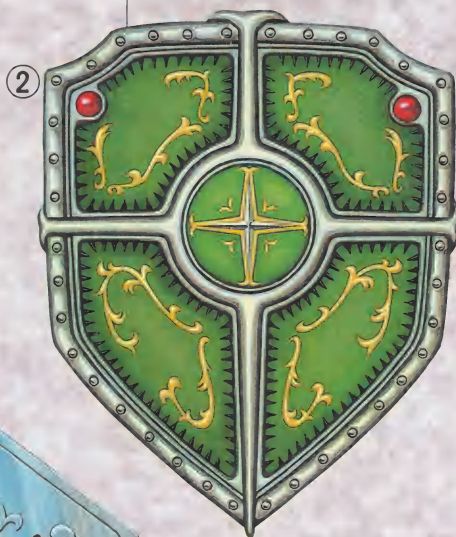
⑨跳ね橋の鍵

各地には、大きく跳ね上がる橋が点在する。開戦前には跳ね橋の管理者が、水上交通に支障のないよう運用していたが、戦争となった今ではその姿はない。この管理者たちが、お金を作るために道具屋に売却したのがこの鍵である。

⑩宝の鍵

盗賊達が好んで使う、宝箱を開けるための鍵である。元々は、盗賊が自分専用に作り上げた物だが、戦いが始まり、各地の盗賊や海賊が宝箱のほとんどを略奪したため、役に立たなくなり、道具屋に売り払ったものといわれている。

ITEMS アカネイア大陸

盾外縁の強度を増加させるため、鍛えた銀を用い、盾の外縁を包み込んでいる。複数重ね合わせられた盾前面の板を挟んで、リベットで固定する。

純度の高い金を使い作られたこのカードは、会員のステータスを誇示するかのような、さまざまな装飾がなされている。どのようにして会員になるのかは不明。

非売品 RARE ITEMS

道具屋や武器屋では購入できない物品があることは、かつてアカネイア大陸を旅した者の言い伝えから、その存在が知られていた。これらの物品を手にした者は、限りない恩恵を受けると伝えられている。

①盗賊の鍵

アカネイア大陸中に、その名が知れ渡った大盗賊が作ったといわれる伸縮変形する鍵で、宝箱はもちろん、跳ね橋、扉の鍵を開ける能力がある。すべての盗賊の、憧れの鍵となっている。

②アイオテの盾

大陸一の名匠とうたわれた、防具職人の手で作られた特殊な盾で、その美しい装飾と色合い、そして、装備するだけで、対戦相手に対する劣性を無効化する能力で知られる。世界にただひとつ存在する。

③シルバーカード

アカネイア大陸に存在する多様な商店が集い、運営する商工会議所が、定期利用者に発行する特別商品割引カードである。店員にこのカードを見せると、市価の半額で物品を購入可能になる。

④メンバーカード

会員契約者のみが入店を許される店がある。これらの店では、入手経路は不明だが、一般の店では扱わない特殊な商品を揃えている。この会員契約を証明するのがメンバーカードである。

ファイアーエムブレム 紋章の謎の謎
ゲームとしての難易度は高いけど、世界観としての"中世っぽさ"の表現はかなりアバウト――ってのが『FE』のイイところだと思うっす。
ナバール
↑剣も魔法もペガサスもアリ。だけど王位継承権とか騎士の位とかも存在する世界。エリートではあってもしょせんは宮仕えのパラディン(カミュ)&戦歴は評価されてもしょせんは素浪人の勇者(ナバール)、どっちも好き♥ってだけの話ですけどね。
ちッ
基本はリセットしまくり
マルス
あのぉ ぼく、主人公なんだけどぉ…。
【モデル：デューラー「聖エウスタキウス」(1498)】
カミュ
グラフィックがわりとてきとーなアニメ絵系なのも、解釈の余地があってうれしい♥好きなヨロイ着せられるしさ。
PEACE
WAR
初期パラメータの差が運命を分けちゃうんだよね、この2人。仲良く育てるのは大変。
【モデル：クルヴェリ「大天使ミカエル」(1476)】
何なんだろーなあ この服…。
ま いいんじゃない!? なんだか似合ってるし
アベル
カイン
一作目んときは仲間にしたくてしたくてわきわき。でもシリウス様として出てきてくれたんで許す。強いし♥
パッキン美形敵キャラに弱いからなあ オレ…。『聖戦の系譜』で、また新たなスターに会えることを期待しつつ♥
女の子キャラに"単なるお姫さま"がいないってのもポイント高し♥
ペガサス三姉妹のファンも多いよーだが、オレはだんぜんミネルバ様だね77。あと シーマ。
PRESENTED BY
いさましいちびのイラストレーター
水玉螢之丞

バレンシア編

バレンシア大陸を統べるのは２人の神である。優美さと自然との調和とは大地母神ミラによって、そして力、欲望、自然の征服はドーマ神によって司られる。つまり、それぞれが全く相反する力の代表者であり、それ故２人は長きに渡ってバレンシア大陸を舞台に衝突を繰り返してきたのである。

やがて２人の神は、これ以上の争いは無益と判断し、互いに条件を出し合ってひとつの契約を結ぶことになる。バレンシア大陸を南北に二分し、北のノーザン地方をドーマが、南のサザン地方をミラが、それぞれ分割統治したのである。

その後、それぞれの地方が独立国家となる。ノーザン地方はリゲル王国となり、騎士の国を標榜。サザン地方はソフィア王国となって、文化の国であることを唱えた。相互不可侵条約によって、数百年の間それぞれ独自の発展を遂げる。

しかし、やがて神ではなく、民衆の側からこの恒久かと思われた平和が崩れていく。長い平和に堕落したソフィアの民がミラ神への信仰心を失い、ミラの力の減退を導く。そしてこれによって、バレンシア大陸を統べる２人の神の勢力のバランスが乱れ、それがかつてない大きな災厄を招くこととなる。…野心を持つ者にとって、国の乱れは喜ぶべき事態である。契約を交わして後も飽くことなく大陸制覇の野望に身を焦がし続けたリゲルの邪神ドーマは、ミラの弱体化を機に、その野望達成のために動き始めたのである。

■両軍の行程

アルム軍

出発地　ラムの村
友軍：ルカ(ソルジャー)
　ロビン、グレイ、クリフ
　(以上村人)
戦地1　ラムの林
戦地2　盗賊の森
戦地3　盗賊のほこら
友軍：シルク(シスター)
戦地4　ラムの谷
戦地5　南の砦
友軍：クレア(ペガサスナイト)
戦地6　ソフィアの南
戦地7　ソフィアの南
戦地8　解放軍のアジト
友軍：フォルス(ソルジャー)
　クレーベ(ナイト)
　パイソン(アーチャー)
戦地9　ソフィアの門
敵将：ドゼー(バロン)
　スレイダー(パラディン)

戦地10　ソフィアの北
敵将：ザクソン(アーマー)
戦地11　ソフィアの森
戦地12　森の村
友軍：リュート(魔道士)
戦地13　ドゼーの砦
友軍：マチルダ(パラディン)
敵将：ドゼー(バロン)
戦地14　ソフィアの森
敵将：ローソン(パラディン)
戦地15　森のほこら
戦地16　森の北
敵将：ガゼル(ボウナイト)
戦地17　水門
友軍：デューテ(魔道士)
敵将：タタラ(妖術士)
戦地18　国境
敵将：シーザス(ゴールドナイト)
戦地19　リゲルの森
敵将：サイゾー(魔戦士)

戦地20　恐山
敵将：マーラ(魔女)
戦地21　恐山のほこら
戦地22　ヌイババ館
友軍：ティータ(聖女)
敵将：ヌイババ(妖術師)
戦地23　リゲル平野
友軍：ジーク(ゴールドナイト)
敵将：ジェローム(ゴールドナイト)
戦地24　竜の火口
戦地25　リゲルの滝
敵将：マグナム(バロン)
　ヘステ(魔女)
戦地26　要塞
敵将：ミューラー(ボウナイト)
戦地27　リゲル城
友軍：マイセン(ゴールドナイト)
敵将：ルドルフ(ゴールドナイト)
戦地28　ドーマ神殿
敵将：ドーマ(邪神)

セリカ軍

出発地　修道院
友軍：メイ、ボーイ
　(以上魔道士)
　ジェニー(シスター)
戦地1　ノーヴァの墓地
友軍：セーバー(傭兵、港にて)
戦地2　海
戦地3　海
戦地4　海賊の砦
友軍：バルボ(アーマー)
　カムイ(傭兵)
　レオ(アーチャー)
敵将：ダッハ(盗賊)
戦地5　海
戦地6　海のほこら
戦地7　海
戦地8　海
戦地9　ソフィアの海岸
友軍：パオラ、カチュア
　(以上ペガサスナイト、港にて)

戦地10　山の墓場
友軍：アトラス(村人、村にて)
戦地11　ミラへの谷
敵将：ブライ(剣士)
戦地12　竜のほこら
戦地13　砂漠の砦
友軍：ジェシー(傭兵)
敵将：ウォルフ(スナイパー)
戦地14-1　砂漠の北
敵将：ディーン(剣士)
戦地14-2　砂漠の南
敵将：ソニア(魔女)
戦地15　ギースの砦
友軍：エスト(ペガサスナイト)
　ソニア(魔女)、または
　ディーン(剣士)
戦地16　ミラ神殿
友軍：ノーマ(賢者)
敵将：ミカエラ(祈祷師)

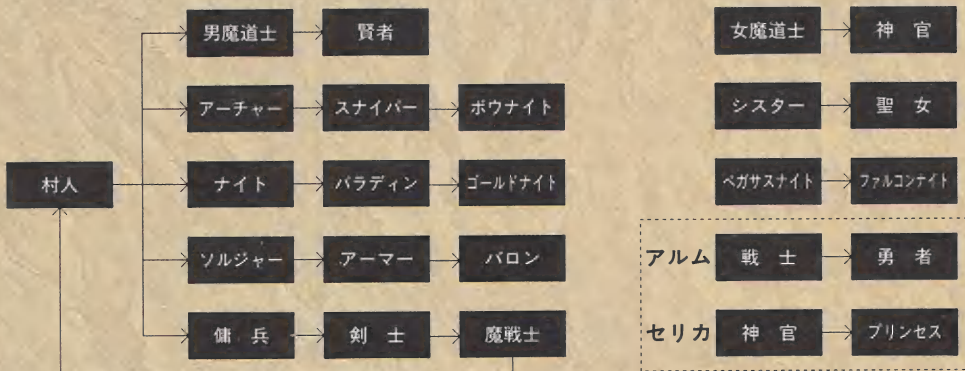
戦地17　死人の沼
敵将：ガルシア(祈祷師)
戦地18　沼の墓場
戦地19　ドルクの砦
敵将：ドルク(祈祷師)
戦地20　迷いの森
戦地21　ドーマの門
敵将：ジャミル(妖術師)
戦地22　ドーマの沼
敵将：ジュダ(祈祷師)
戦地23　ドーマの塔
戦地24　ドーマ神殿
敵将：ドーマ(邪神)

＊友軍とは、その戦地で仲間に加わる者。友軍・敵将の項目がない場合、そこには友軍・敵の大将がいない。

バレンシア大陸における職種形態

職種による階級(クラス)は、アカネイア大陸におけるより更に細かく区分される。各職種において最高位に就くためには、ミラ神の下僕による幾度もの厳格な適正審査を通過する必要があり、なかなか容易ではない。

村人 → 男魔道士 → 賢者
村人 → アーチャー → スナイパー → ボウナイト
村人 → ナイト → パラディン → ゴールドナイト
村人 → ソルジャー → アーマー → バロン
村人 → 傭兵 → 剣士 → 魔戦士 → 村人

女魔道士 → 神官
シスター → 聖女
ペガサスナイト → ファルコンナイト
アルム　戦士 → 勇者
セリカ　神官 → プリンセス

リゲル王国の野望に終止符を

2人の神の抗争に端を発したバレンシア大陸の戦乱の歴史は、一応の和解の後に、本当の悲劇が始まることになる。ミラ神への信仰を忘れたソフィアの民、そのため弱体化したミラ神。2本の支柱のうちの1本を失ったバレンシア大陸は、そのバランスを失い、未曾有の混乱の時代を迎える。もはや、人間の力ではとても解決の道は見つけられないと思われるほど、その混乱は激しかった。しかし神は、この世に救世主をもたらす。この2人の救世主は、自らの危険も顧みず、1人は猛々しい武の制圧に、1人は神々しい優美の復活にその全霊を賭する。やがて救世主達は諸悪の源にたどり着く。育ての親マイセン、賢者リュートの力を借り、神剣ファルシオンを握るアルムが、セリカの見守る中ドーマを斬る。

illustrated by 田村由美

バレンシア大陸
RIGEL

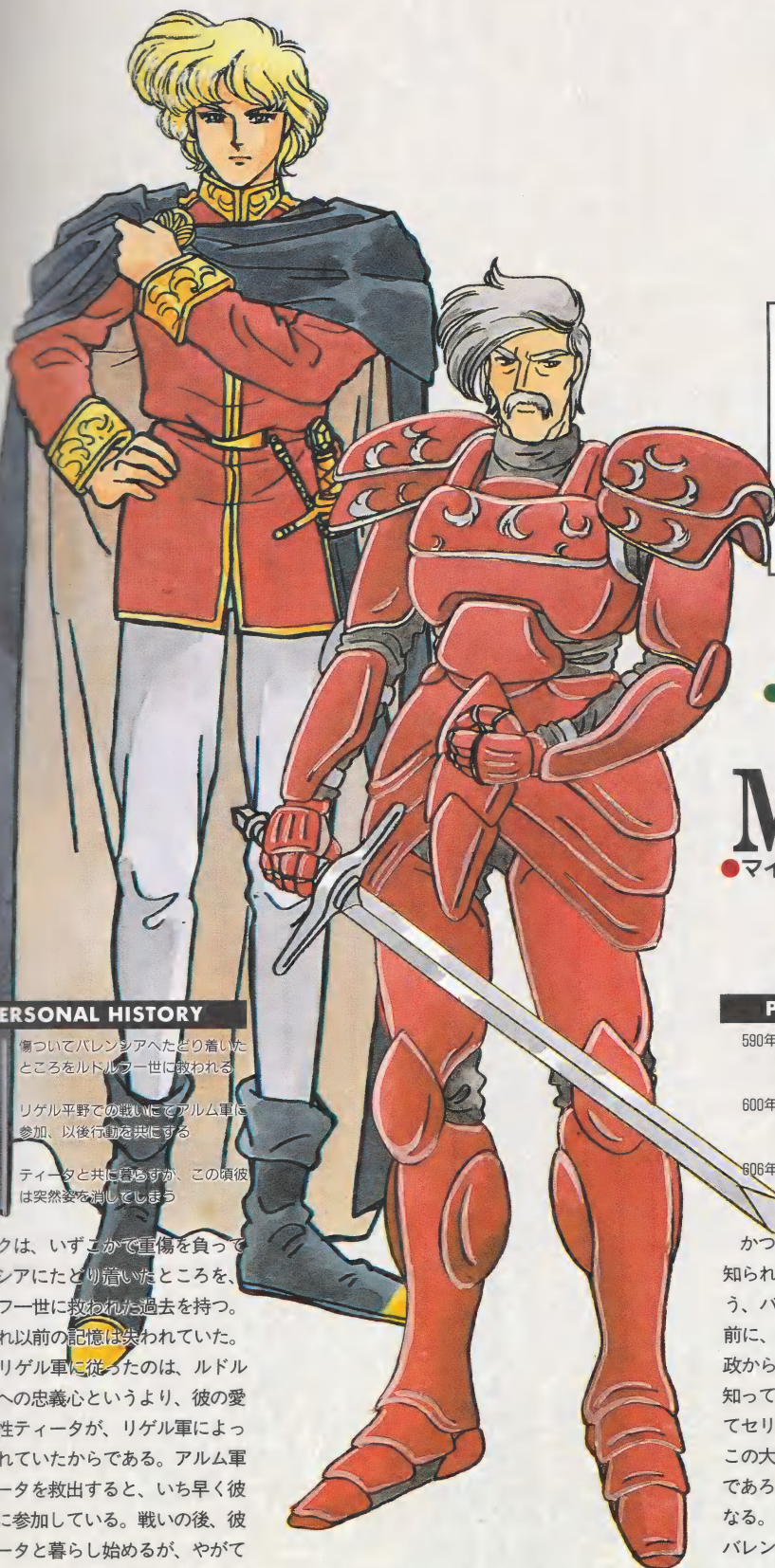
Arum

●アルム・バレンシアを救った英雄

救世主としての重い宿命を背負って戦った若者を待ち受けたのはあまりにも酷な、信じられない現実との直面だった

590年	この頃、アルム生まれる。生地等はさだかでない
600年	おおよそこの頃までセリカと共にラムの村にて時を過ごす
606年	解放軍のルカより誘いを受け、リゲル王国打倒のために旅立つ
同 年	リゲル王国のドーマ神殿にて、セリカと共に邪神ドーマを征伐する

その強い正義感から大陸の行く末を案じ、自ら戦いの渦中に身を投じる。一方の解放軍を率いるセリカは、彼の幼なじみである。請われて解放軍のリーダーを務め、仲間と共にリゲル王国へ進軍した彼は、リゲル王国の侵攻の首謀者と信じて疑わなかったルドルフ一世と対峙、これを撃破する。だが彼こそ、アルムの実の父親だったのである。アルバイン・アルム・ルドルフ。これが後にバレンシア王国の初代国王となるアルムの本名である。

バレンシア大陸
RIGEL

Zeak
●ジーク・謎に満ちたナイト

Maisen
●マイセン・勇者として知られる

PERSONAL HISTORY

[illegible]年	傷ついてバレンシアへたどり着いたところをルドルフ一世に救われる
[illegible]年	リゲル平野での戦いにてアルム軍に参加、以後行動を共にする
[illegible]年	ティータと共に暮らすが、この頃彼は突然姿を消してしまう

ジークは、いずこかで重傷を負ってバレンシアにたどり着いたところを、ルドルフ一世に救われた過去を持つ。彼のそれ以前の記憶は失われていた。

彼がリゲル軍に従ったのは、ルドルフ一世への忠義心というより、彼の愛する女性ティータが、リゲル軍によって囚われていたからである。アルム軍がティータを救出すると、いち早く彼らの軍に参加している。戦いの後、彼はティータと暮らし始めるが、やがてその姿は忽然と消えてしまうのである。

PERSONAL HISTORY

590年	この頃ルドルフ一世よりアルムを預かり、セリカを連れてラムの村へ
600年	この頃、セリカをノーヴァ修道院の大司祭ノーマに預ける
606年	リゲル城にてアルム軍に参加、最後まで従軍しドーマを打倒する

かつてソフィア王国にて勇者として知られたマイセンも、神々の抗争という、バレンシアの抱える巨大な国乱の前に、一時は己の無力さを痛感し、国政からの引退を決める。しかし、彼は知っていた。彼が育てたアルム、そしてセリカの２人が、共に力を合わせてこの大陸を正しかるべき未来へと導くであろうことを。それはやがて現実となる。マイセンは戦いの後、新生したバレンシア王国の宰相となり、国王アルムを補佐する。

バレンシア大陸
RIGEL

Dute
デューテ・リュートの妹

Machilda
マチルダ・華麗なる女騎士

PERSONAL HISTORY

606年	ソフィア王国の宰相ドゼーによって、彼の砦の中に幽閉される
同 年	ドゼーに処刑される間際にアルム軍によって救われ、以後従軍する
同 年	戦いの後、騎士の職を辞め、クレーベと結婚する

愛らしい顔立ちとは裏腹に、マチルダはその勇敢な戦いぶりから、「伝説の女騎士」と呼ばれるまでになる。

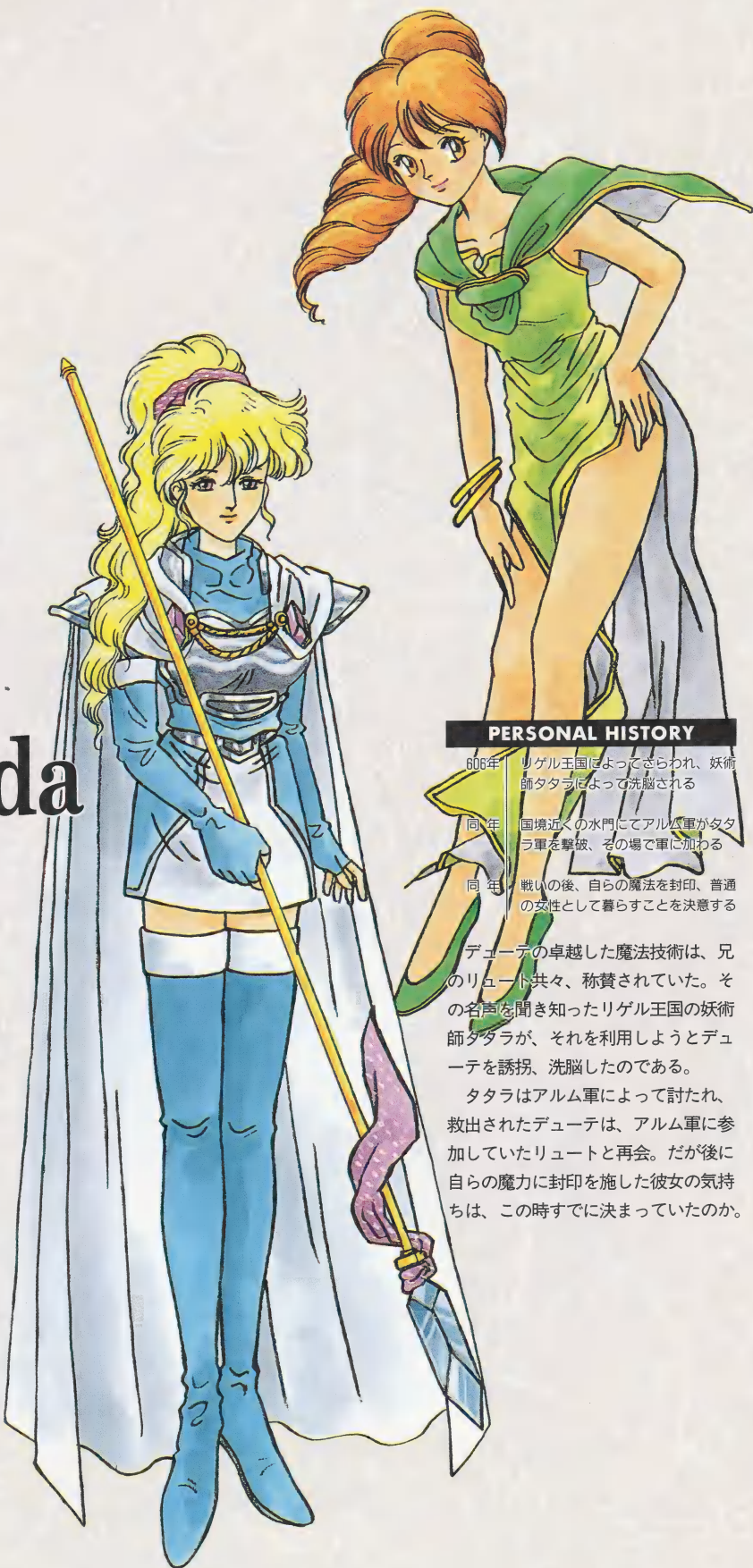
若くしてパラディンの位にまで昇格し、騎士仲間の信頼も厚かった彼女は、ドゼーにしてみれば、厄介な存在だったのである。

バレンシア平定後に、解放軍のクレーベと結ばれるが、その経緯を知る者はいないようである。

PERSONAL HISTORY

606年	リゲル王国によってさらわれ、妖術師タタラによって洗脳される
同 年	国境近くの水門にてアルム軍がタタラ軍を撃破、その場で軍に加わる
同 年	戦いの後、自らの魔法を封印、普通の女性として暮らすことを決意する

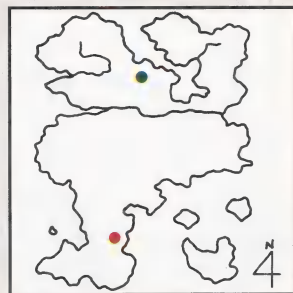
デューテの卓越した魔法技術は、兄のリュート共々、称賛されていた。その名声を聞き知ったリゲル王国の妖術師タタラが、それを利用しようとデューテを誘拐、洗脳したのである。

タタラはアルム軍によって討たれ、救出されたデューテは、アルム軍に参加していたリュートと再会。だが後に自らの魔力に封印を施した彼女の気持ちは、この時すでに決まっていたのか。

バレンシア大陸
RIGEL

Teeta
●ティータ・ジークを想う

PERSONAL HISTORY

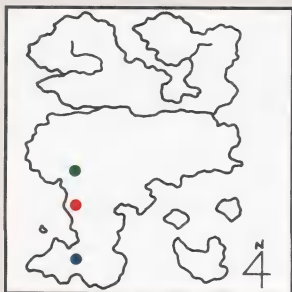
[illegible]年	リゲル王国の山中にあるヌイババの館に幽閉される
同 年	ヌイババの館を制圧したアルム軍により救出され、そのまま従軍する
同 年	相愛の間柄であったジークと共に暮らし始める

そもそも重傷を負ってバレンシアに流れ付いたジークを、ルドルフ一世の命を受けて介抱したのが聖女ティータだったのではあるまいか。恐らくそれが2人の出会いだったのではないか。後に、彼女はジークと新しい人生を歩み始めるが、それは彼の記憶が戻らないことを祈りながらの切ないものだった。彼女自身、その時ジークがどうするのか、確かに知っていたのだ。

Clea
●クレア・クレーベの妹

PERSONAL HISTORY

606年	解放軍にて活動中、リゲル王国の部隊に発見され、砦に幽閉される
同 年	進軍を開始したばかりのアルム軍によって砦から救出される
同 年	バレンシア平定後、アルム軍のグレイと結ばれる

解放軍を率いる兄のクレーベに従って、クレアも軍に加わる。クレアは、ソフィアでは珍しいペガサスナイトで、解放軍、そしてアルム軍での彼女の存在は、大変貴重であった。また、彼女の明るい言動に、暗くなりがちな軍兵士たちもずいぶん救われたものである。後に、ロビンとグレイが彼女の心を射止めようと争うことになるが、その時彼女の本心はどうだったのだろう。

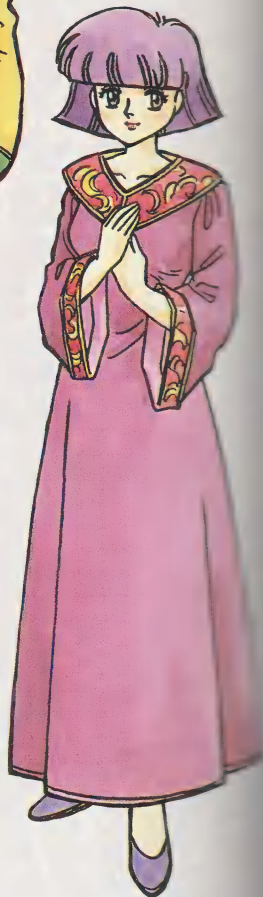
バレンシア大陸
RIGEL

もともとリゲル王国の政治的動向を不快に思っていたリュートだったが、妹のデューテが誘拐されたことで、その思いは決定的なものになる。後に妹を、自らも参加したアルム軍によって見事救出。
彼の操る魔法は強烈で、彼の人柄共々多大な尊敬を集めた。

Ryuto
●リュート・エクスカリバーの使い手

Clerbe
●クレーベ・解放軍のリーダー

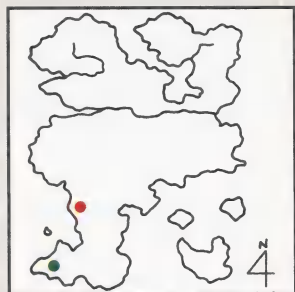
Silk
●シルク・ミラ教のシスター

リュート同様、クレーベも妹をリゲル軍によって誘拐、監禁される。解放軍指揮官としてリゲル王国に抵抗の姿勢を示した彼も、自分の行動によって妹を危険な目に合わせた事を痛感し、苦悩する。
妹をアルム軍によって救われた事で軍に参加。後に女性騎士として名高いマチルダと結ばれる。

シルクはアルム軍に最初に加わった仲間である。
アルム軍は、その戦いの途上、恒常的な介護役不足に悩まされた。特に序盤ソフィア王国を進軍する間、救護能力を持った人物はシルクだけであり、彼女は前線部隊の後塵を拝しながら、介護役として獅子奮迅の活躍を見せたのである。
シルクは、戦いの後もリゲルに残り、大乱によって傷ついた人々の救護にあたったという。

バレンシア大陸

RIGEL

解放軍リーダーのクレーベから最も厚い信頼を得ていたのがこのルカである。

クレーベの命を受け、ラムの村のマイセンのもとに、解放軍への参加を呼び掛けに来た彼だったが、マイセンではなく、アルムがその呼び掛けに答えた。

Luka

●ルカ・解放軍のソルジャー

Fols

●フォルス・クレーベの部下

Paison

●パイソン・クレーベの部下

Qulyf

●クリフ・アルムの幼なじみ

解放軍の中でクレーベの側近として立ち働いていたのがフォルスである。

ルカ同様ソルジャーの職にあり、その戦いぶりは、頼もしい限りであった。

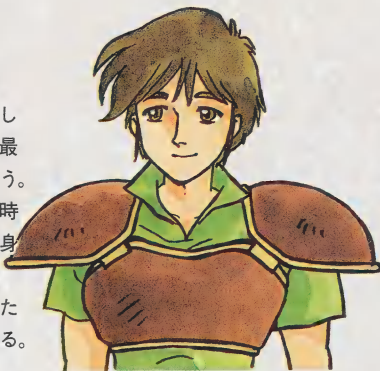
バレンシア平定後は、ルカ、ロビンらと共に、新しい王国作りに従事したという。

アルム軍が初めて解放軍のアジトを訪れた時、最初に軍を迎えたのがパイソンである。優れた弓の使い手で、アルム軍に加わってからも、その腕前で度々武功を上げた。

後に自分の村に帰り、混乱に乗じて村を襲う盗賊達を征伐するため、自警団を結成。

ラムの村でアルムと共に過ごしてきたクリフ。アルムのことを最も良く理解する者の1人であろう。

もちろんアルム軍の旗上げの時から軍に参加し、常にアルムの身をその側で案じ続ける。

しかしながら、新国王となったアルムの側からクリフは立ち去る。その後の消息は不明なのである。

バレンシア大陸
RIGEL

Gray
●グレイ・アルムの友人

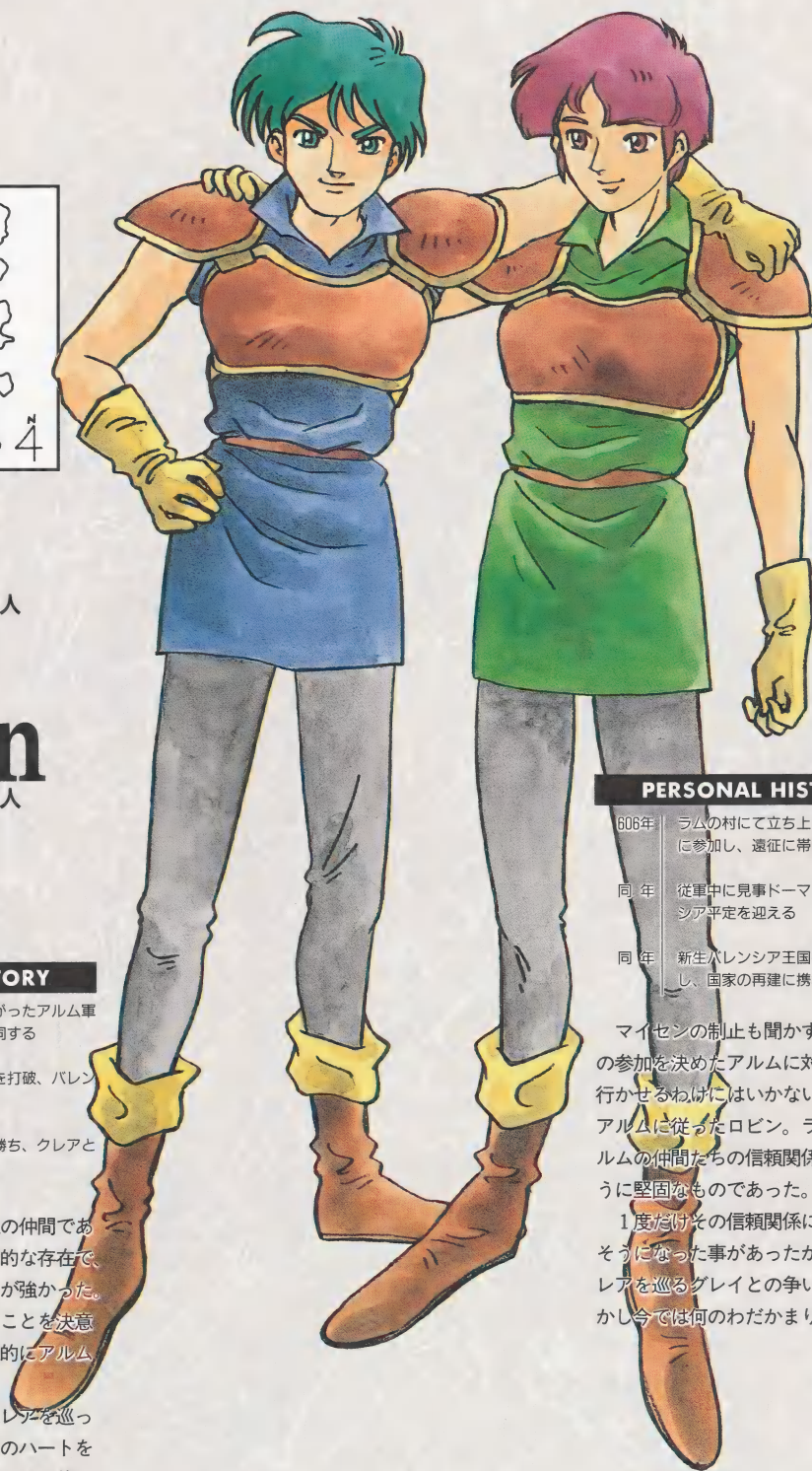
Robin
●ロビン・アルムの友人

PERSONAL HISTORY

606年	ラムの村にて立ち上がったアルム軍に参加し、遠征に帯同する
同 年	従軍中に見事ドーマを打破、バレンシア平定を迎える
同 年	恋敵のロビンに打ち勝ち、クレアと結ばれる

ラムの村では、他の２人の仲間であるロビン、クリフの兄貴分的な存在で、実際グレイが最も腕っぷしが強かった。

アルムが解放軍に加わることを決意した時にも、グレイは積極的にアルムに追随する。

後に仲間のロビンと、クレアを巡って争うが、グレイがクレアのハートを射止めている。ロビンとは、その後も変わりなく付き合っている。

PERSONAL HISTORY

606年	ラムの村にて立ち上がったアルム軍に参加し、遠征に帯同する
同 年	従軍中に見事ドーマを打破、バレンシア平定を迎える
同 年	新生バレンシア王国の騎士団に参加し、国家の再建に携わる

マイセンの制止も聞かず、解放軍への参加を決めたアルムに対し、「１人で行かせるわけにはいかない」と自らもアルムに従ったロビン。ラムの村のアルムの仲間たちの信頼関係は、このように堅固なものであった。

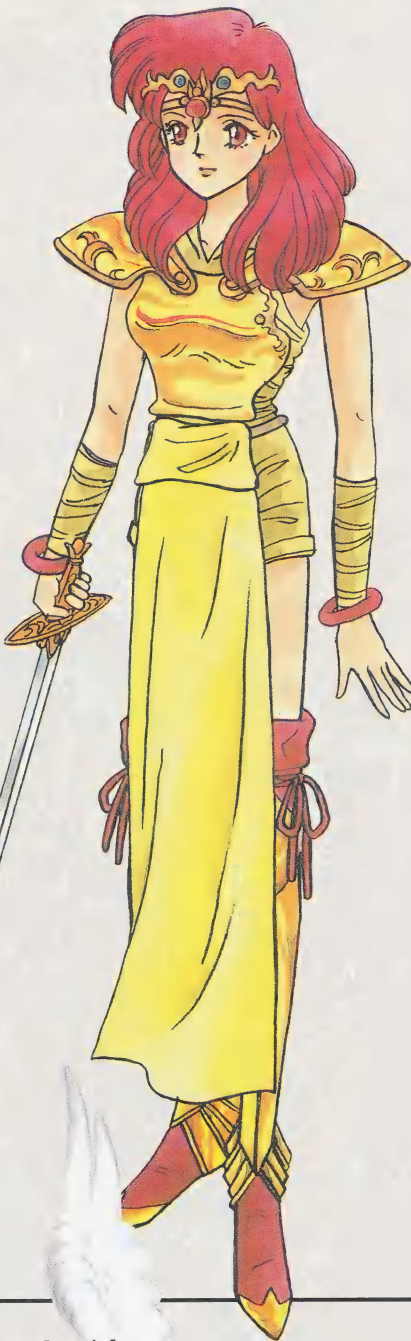
１度だけその信頼関係にひびが入りそうになった事があったが、それがクレアを巡るグレイとの争いである。しかし今では何のわだかまりもない。

バレンシア大陸
SOFIA

PERSONAL HISTORY

580年	この頃、セリカ誕生する。生地等はさだかではない
600年	おおよそこの頃までアルムと共にラムの村にて時を過ごす
606年	ノーヴァ寺院より、ミラ神の復活を志して旅立つ
同 年	リゲル王国のドーマ神殿にて、アルムと共に邪神ドーマを征伐する

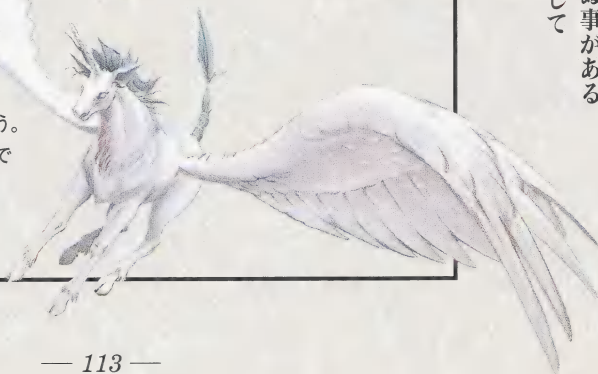
リゲル王国の邪神ドーマに直接のとどめを差したのはアルムであり、彼の両の手に握られたファルシオンだったが、それは一方のセリカの率いる軍勢の活躍がなければ、決して成就されることはなかった。

まだ若いセリカとアルムは、大きな国同士の抗争の最中、端目には時としてその精神的つながりが危うくなったように思える時もあったが、２人においては、それは取越し苦労であった。後にバレンシア王国の初代王妃となる。

Cellica
●セリカ・大地の復活を願う

時には愛する人に対しても偽りの言葉を告げねばならぬ事がある
苦しい胸の内をいつか語り明かせる時が来ると信じて

ファルコン
ファルコンナイト

バレンシア大陸にしか存在しない、非常に希有な動物。ペガサスに比べ多少気性が荒いが、その賢さは人が操る動物の中でも抜きん出ているという。

また、ファルコンとの間に信頼関係を築き上げるまでには大変な労苦を伴うが、一度信頼を得た飼い主には、終生裏切ることなく従い続ける。ファルコンを操るには、熟練したペガサスナイトの腕が必要だ。

バレンシア大陸
SOFIA

May
●メイ・セリカを慕って共に

Boowy
●ボーイ・メイと共にセリカに従う

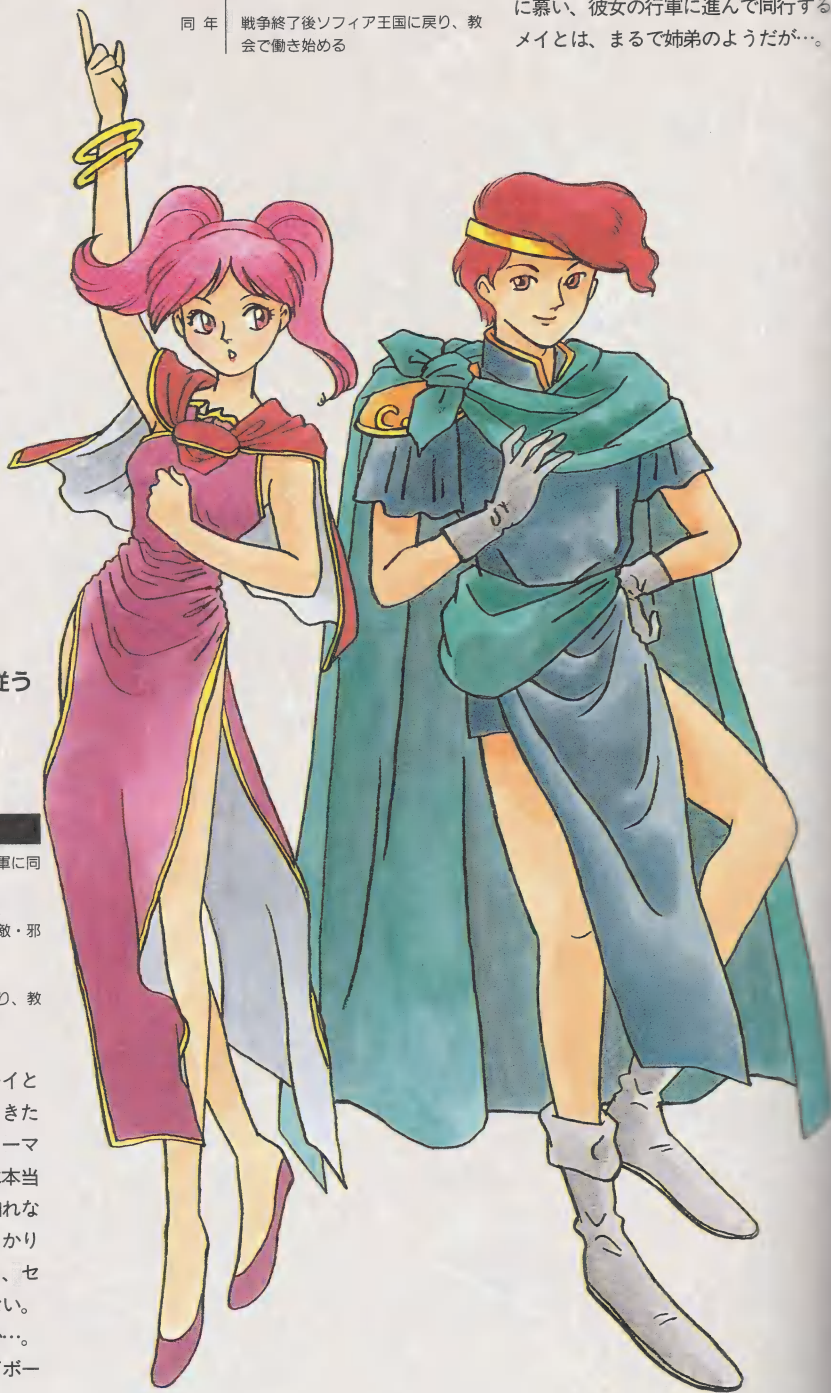
PERSONAL HISTORY

606年	ノーヴァ寺院よりセリカの行軍に同行、リゲル軍と戦う
同 年	ドーマ神殿にて苦戦するも宿敵・邪神ドーマを討つ
同 年	戦争終了後ソフィア王国に戻り、教会で働き始める

ノーヴァ修道院でセリカ、ボーイと共に、実の姉弟のように暮らしてきたメイ。育ての親である修道院長ノーマの目には、無邪気な彼女達の姿は本当の子供のように映っていたかも知れない。活発な女の子で、意外にしっかりしており、ボーイの面倒見も良く、セリカの手をわずらわせることはない。戦乱の中で彼女は何を見てきたか…。戦争終了後、ソフィアの教会にてボーイと一緒に働いているらしい。

PERSONAL HISTORY

606年	ノーヴァ寺院よりセリカの行軍に同行、リゲル軍と戦う
同 年	ドーマ神殿にて、苦戦するも宿敵・邪神ドーマを討つ
同 年	戦争終了後ソフィア王国に戻り、教会で働き始める

ソフィア王国・ノーヴァの修道院に身を寄せ、幼少の頃からセリカ、メイと共に暮らしてきたボーイ。やんちゃで、まだ未熟ながら純粋な正義感を持った魔道士で、セリカを実の姉のように慕い、彼女の行軍に進んで同行する。メイとは、まるで姉弟のようだが…。

バレンシア大陸
SOFIA

PERSONAL HISTORY

606年　カムイと共にバルボに雇われ、海賊達との戦いに参加

同 年　海賊の砦にて戦闘中セリカ軍と遭遇、そのまま軍に合流

同 年　戦争終了後、バレンシア王国騎士団に参加する

リゲル軍への復讐を胸に行動を起こしたバルボに、弓術の腕前と強気な性格を買われて同行したレオ。セリカ軍においても、その腕前は高い評価を受けた。

Jenny

●ジェニー・メイの友人

Leo

●レオ・バルボの部下

PERSONAL HISTORY

606年　ミラ神の復活を目指して立ち上がったセリカに同行する

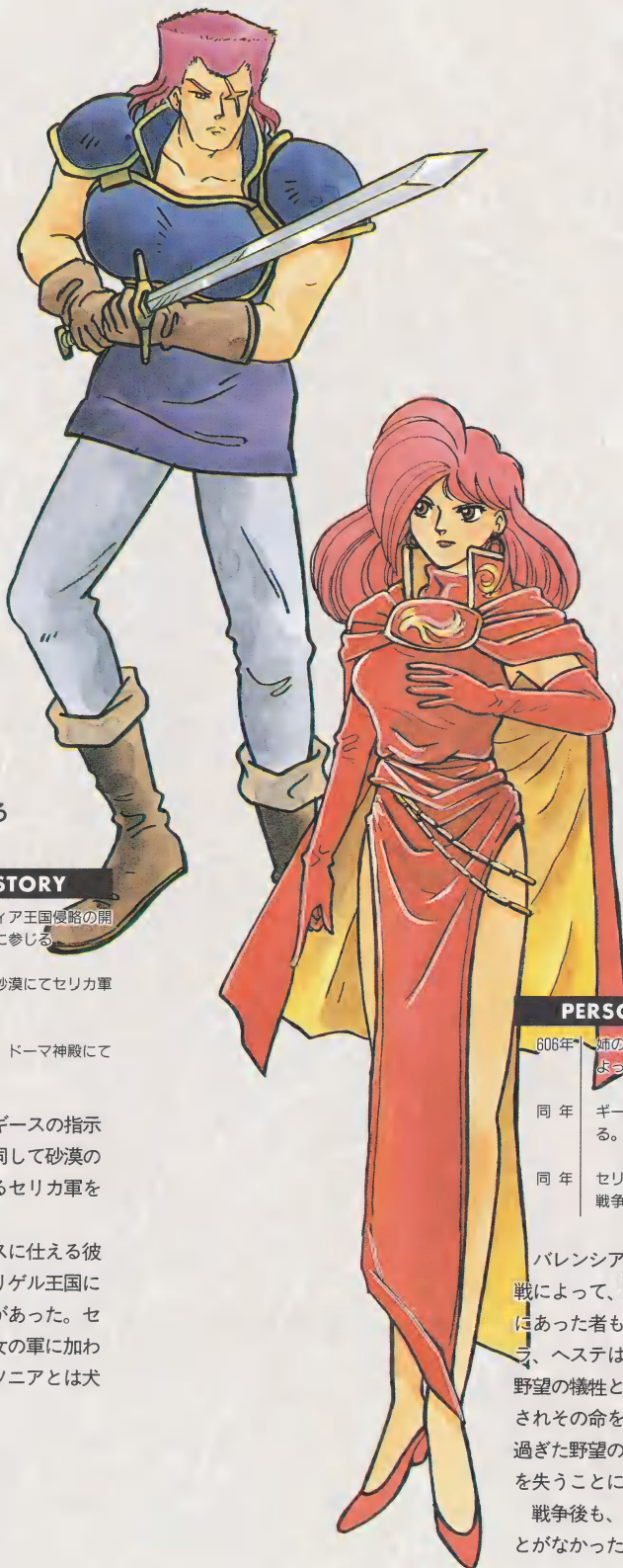
同 年　セリカらと共に、ドーマ神殿にて邪神ドーマの最後を見届ける

同 年　戦争終了後、ある男と恋に落ちるも相手は不明

ノーヴァ修道院にて育った仲間の中で、唯一のシスターがジェニーである。まだ戦慣れしていないセリカ軍においては、迅速な怪我の治療は戦略上必要不可欠な要素である。ジェニーはその大役を見事に務める。新生バレンシア王国の建国の礎を影で支えた功労者の１人と言えるだろう。

バレンシア大陸
SOFIA

Deen
●ディーン・ギースの用心棒

Sonya
●ソニア・ディーンと敵対する

PERSONAL HISTORY

606年	リゲル王国のソフィア王国侵略の開始。ギースのもとに参じる
同 年	ソフィア王国内の砂漠にてセリカ軍と遭遇する
同 年	セリカ軍に加入後、ドーマ神殿にて戦争終結を迎える

ディーンはリゲルの将ギースの指示により、魔女ソニアと共同して砂漠の南北に別れ、北上してくるセリカ軍を待ち受けていた。

凄腕の傭兵としてギースに仕える彼だったが、彼の心中にはリゲル王国に対する漠然とした不信感があった。セリカに請われた彼は、彼女の軍に加わることになる。ちなみにソニアとは犬猿の仲であるらしい。

PERSONAL HISTORY

606年	姉のマーラ、ヘステがドーマの手に よって魔女とされる
同 年	ギースの砦にてセリカ軍を待ち受け る。和解後セリカ軍に加入
同 年	セリカ軍に加入後、ドーマ神殿にて 戦争終結を迎える

バレンシア大陸を舞台としたこの大戦によって、このソニアほど悲痛な目にあった者もそうはいない。姉のマーラ、ヘステは、父ジュダとドーマとの野望の犠牲となって、相次いで魔女にされその命を短くし、そのジュダも、過ぎた野望の代償として戦乱の中で命を失うことになる。

戦争後も、ソニアの心は癒されることがなかった。

バレンシア大陸
SOFIA

ラムの村からやって来た１人の可愛らしい少女の瞳に、賢者ノーマは確かな希望の光を見た。その少女・セリカを神官戦士として教育、同時にメイ、ボーイ、ジェニーを育て上げた。後にバレンシア王国の最高司祭となる。

Norma
●ノーマ・ミラ教の大司祭

Valbo
●バルボ・家族の敵を討つ

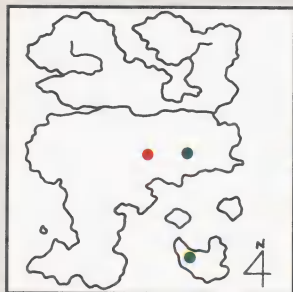
Kamui
●カムイ・バルボに雇われた

レオと同時にバルボに雇われ、行動を共にしたカムイだったが、海賊の砦における戦いで窮地に陥ったところをセリカ軍に救われ、バルボ達もろともセリカ軍に加わる。軍では同じ傭兵のセーバーと意気投合、大いに活躍する。戦争後に、ジェシーら傭兵と共同で、ソフィアの砂漠に小国を建国。

戦乱に乗じて、海賊等ならず者の集団がこの時代にはのさばっていた。バルボは海賊の長ダッハによって、最愛の家族を殺害される。

ダッハ率いる一団を、雇い入れたレオ、カムイと協同して追い詰めた彼だったが戦況は不利、進退極まったところにセリカ軍が現れ、その協力によって宿敵ダッハを討つことに成功、セリカ軍に参加することになる。

戦争後、新国王アルムの直々の要請により若手兵士の教育係を担当する。

バレンシア大陸
SOFIA

ノーヴァ修道院近くの墓地での戦いで、自軍の戦力不足を痛感。今後の厳しい道のりを考えセリカが苦悩している時に、港町の酒場で出会ったのが傭兵セーバーである。セリカの真摯な要請に、この戦闘のプロは同行を承諾、セリカ軍の戦力は飛躍的にアップする。

Savor
●セーバー・隻眼の傭兵

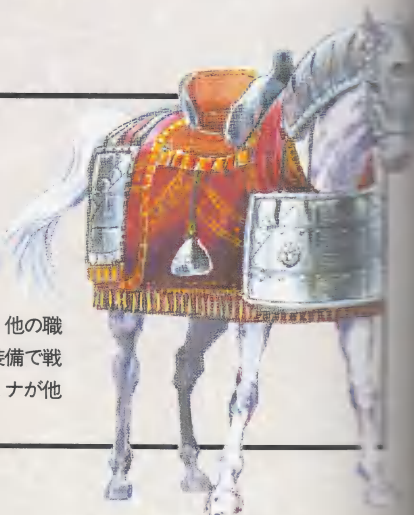
リゲル軍によって砂漠の砦内部に幽閉されているところを、セリカ軍に救出され、そのままセリカ軍に加わった。
優秀な傭兵で、戦争後に多くの傭兵仲間と共に小国を建国、その王の座に推され「砂漠の傭兵王」と呼ばれる。

Jesey
●ジェシー・即戦力の傭兵

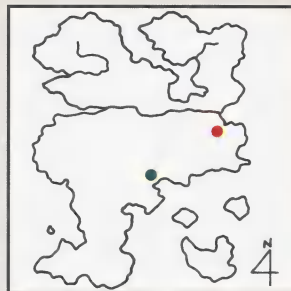
Atlas
●アトラス・頼りになる男

ソフィア王国北部の山間の村がアトラスの故郷である。リゲル王国の悪辣な侵攻に対して憤りを感じながら、どうする術も持たなかったが、セリカ軍の村への来訪を機に、望んで軍に加わった村一番の力持ち。戦争後は無事に村へ帰り、弟達と静かに暮らした。

馬 ゴールドナイト

ゴールドナイトはバレンシア独特の位で、階級としては、アカネイア大陸におけるナイト系の最上級職の１つであるパラディンよりも更に上位にあるとされる。その地位にまで昇り詰めることのできる者は大変少ない、まさにエリートと呼ばれるに相応しい階級である。
そのゴールドナイトが騎乗する馬も、特別に育成される。最大の特徴は、他の職種用の馬に比べ、大変に力が強いことが挙げられる。ゴールドナイトは重装備で戦場を駆け回る必要が有り、馬自体も装備によって覆われるため、力、スタミナが他の職種用の馬よりも格段に求められるのである。

バレンシア大陸
SOFIA

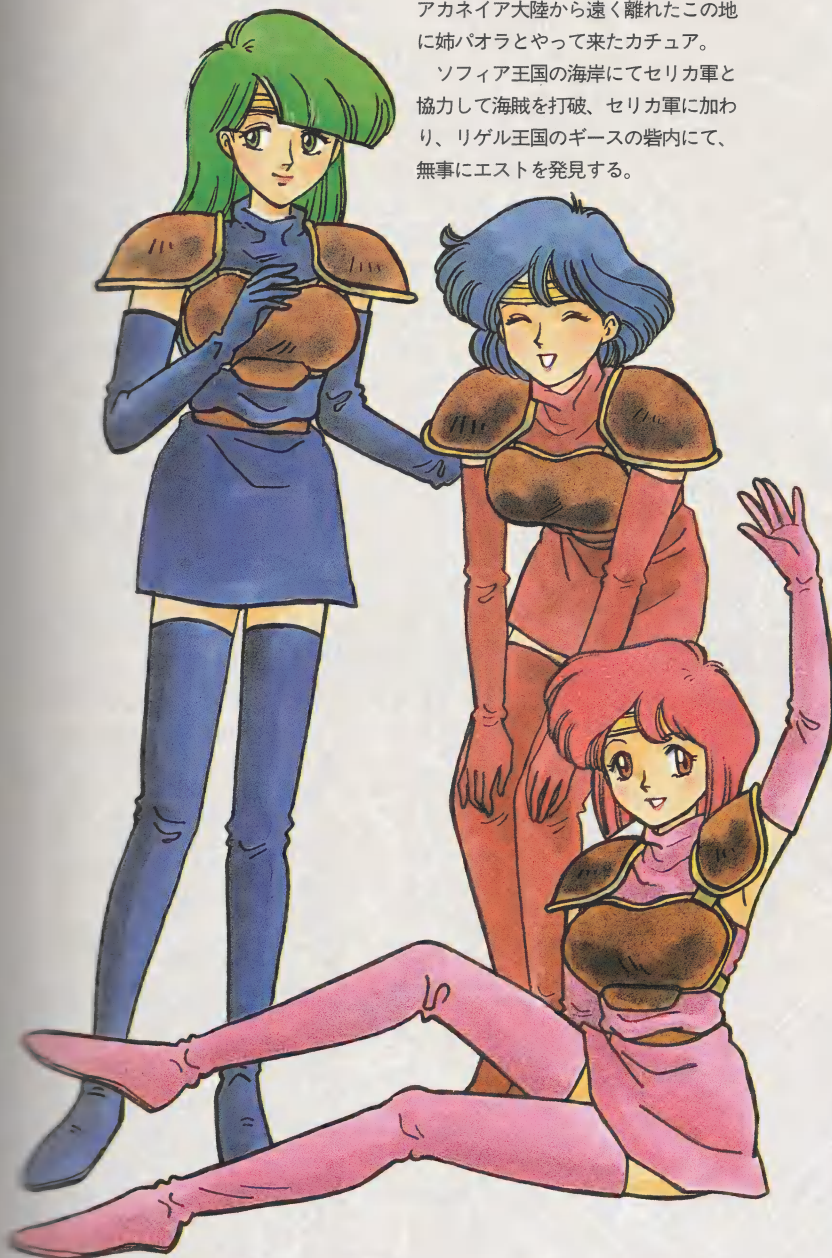
行方不明となった妹エストを探しに、アカネイア大陸から遠く離れたこの地に姉パオラとやって来たカチュア。

ソフィア王国の海岸にてセリカ軍と協力して海賊を打破、セリカ軍に加わり、リゲル王国のギースの砦内にて、無事にエストを発見する。

Paora
●パオラ・はるかアカネイアから

Katua
●カチュア・エストを探して

Est
●エスト・２人の姉とはぐれて

２人の姉からはぐれたエストの命は、リゲル軍の将ギースの手にあった。まさに絶体絶命の状況にあったわけだが、当時ギース配下にあり、後にセリカ軍に加わるディーン、ソニアのいずれかの配慮が働いていたのかも知れない。

セリカ軍によって救出されたエストは、姉２人と共にセリカ軍に同行する。暗黒戦争をくぐり抜けた三姉妹の活躍は、予想以上のものがあったという。

エストを探してバレンシア大陸を訪れたパオラ、カチュアは、異国の地でも大きな戦乱に巻き込まれる。

エストが無事発見された後もセリカ軍に帯同したのは、長姉であるパオラの判断であろうか。パオラの目には、バレンシアの大乱がアカネイアの暗黒戦争と重なって見えたのだろうか。

神に選ばれた若者が大陸の歴史を担う

ソフィア王国において、かつて勇者としてその名を馳せた聖騎士マイセンによってアルムは育てられた。幼少からのマイセンの教育により、彼の剣技には目を見張るものがあった。

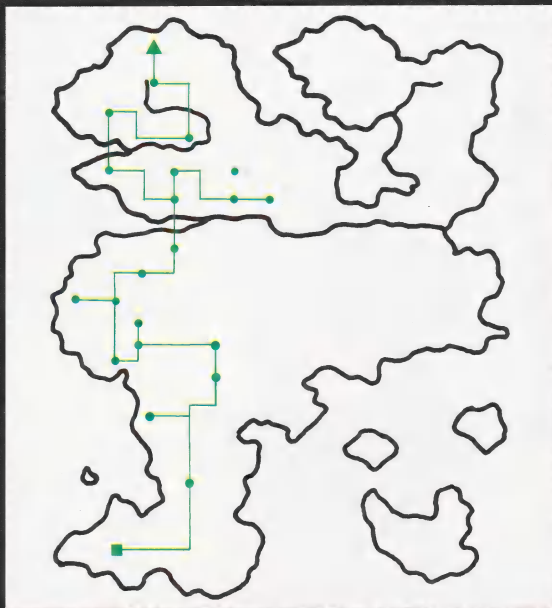
青年期を迎えたアルムもまた、リゲル王国軍によるソフィア王国蹂躙に心を痛めていた。ある時ソフィア解放軍の一員が彼の村を訪れる。マイセンに対する解放軍参加の呼び掛けだった。マイセンはこれを拒否し、アルムにも解放軍参加を許そうとしない。しかしアルムはマイセンの声を無視し、自ら解放軍に参加、ドーマ打倒の第一歩を記す。

リゲル王国への途上、解放軍と合流。更に仲間を加えつつソフィア城に到ったアルムは、そこで幼なじみのセリカもまた、ミラ神の威光の復活を志して進軍中であることを知る。だが、懐かしい再会もお互いの目的の一致を見ず、喧嘩別れに終わってしまう。

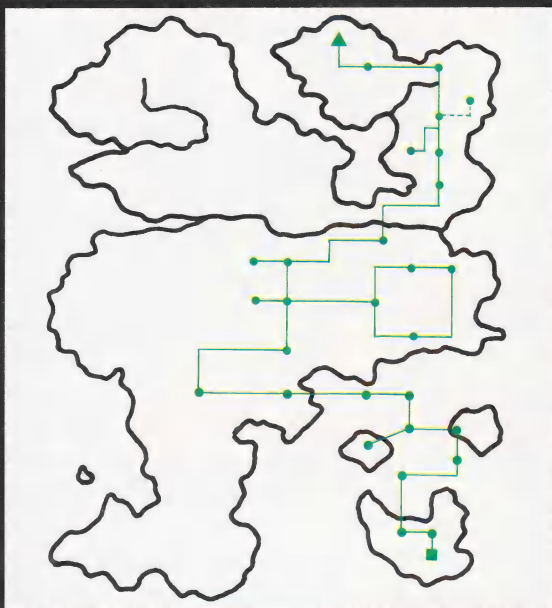
長い行軍の末、リゲル城にて皇帝ルドルフと対峙するアルム。彼に対し何ら攻撃を仕掛けないルドルフを不審に思いつつも、これを撃破。しかし彼こそアルムの実の父親であった…。傷心の中ドーマ神殿にてセリカ軍と合流したアルムは、ドーマを打倒し、戦いに終止符を打つ。

アルム軍の進撃順路

セリカ軍の進撃順路

回

セリカもまた、かつてラムの村にてマイセンに育てられた過去を持つ。ソフィア王家の生れである彼女は、宰相ドゼーの野望の犠牲になるところを、当時王家に仕えていたマイセンによって救出されたのである。

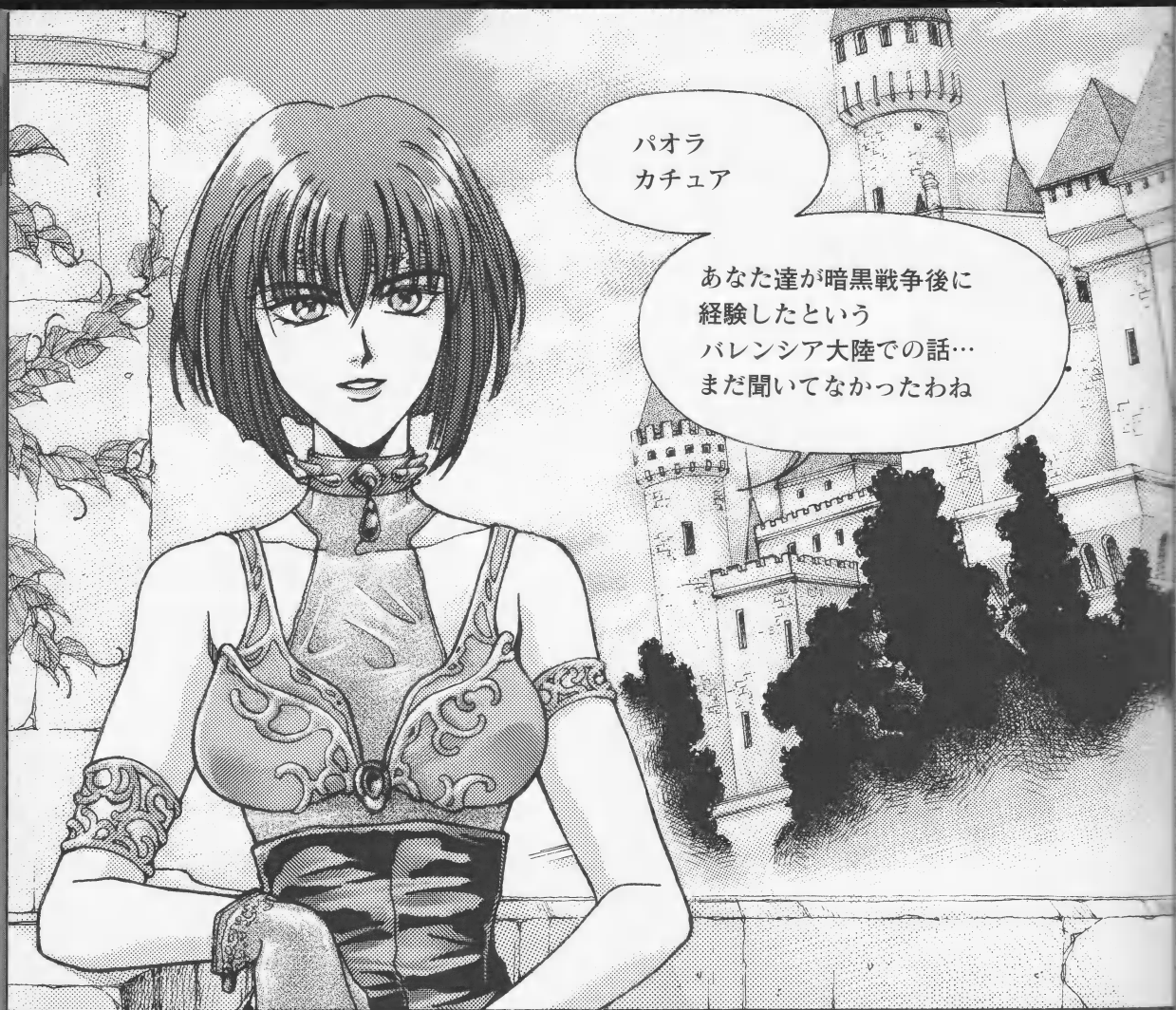
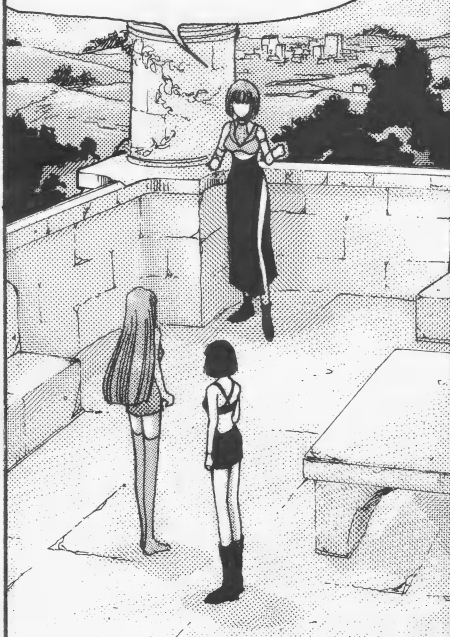
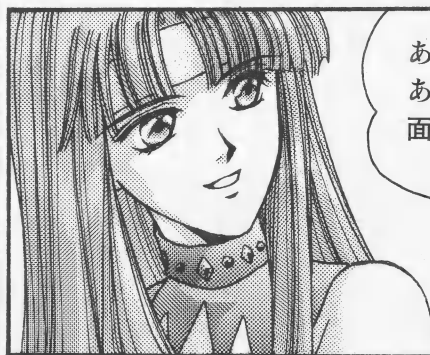
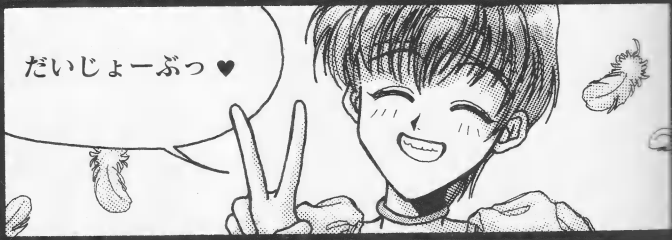
やがてセリカは、ソフィア南西のノーヴァ地方にある修道院に預けられる。彼女はそこで、修道院長である大司祭ノーマより神官戦士として教育を受けるのである。

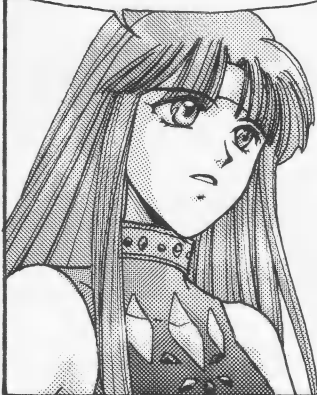
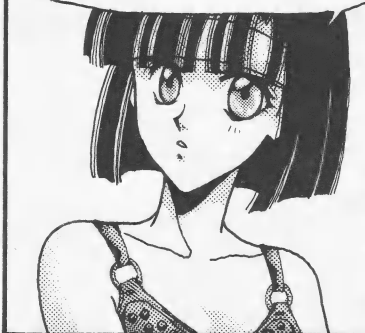
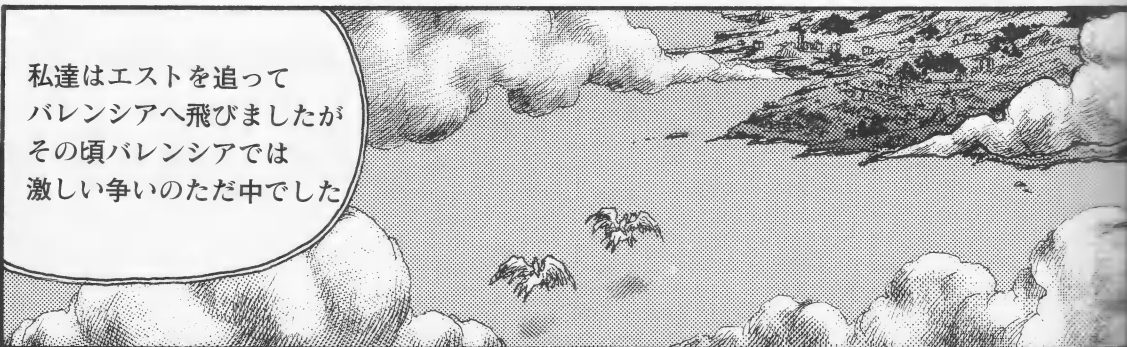
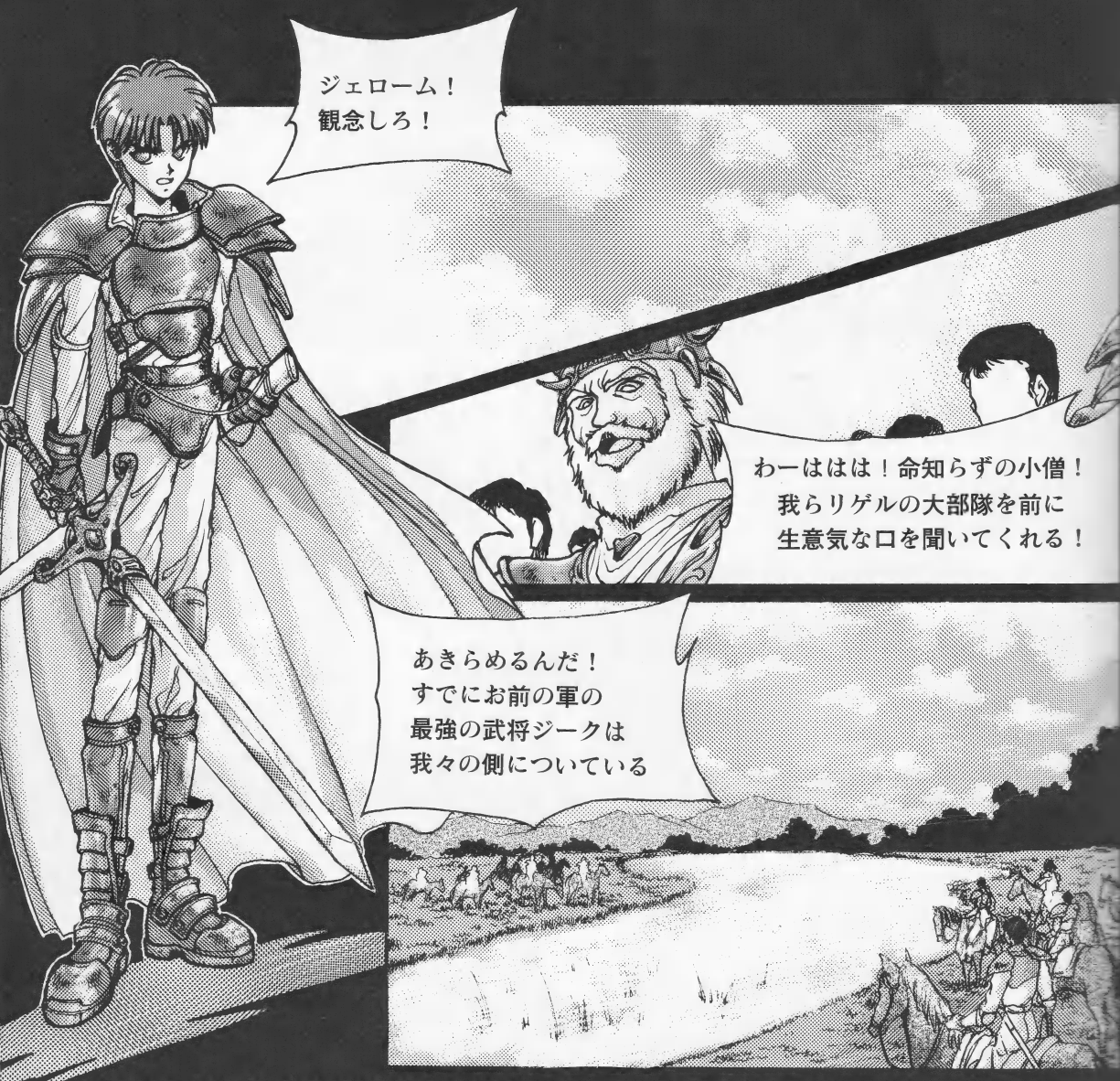
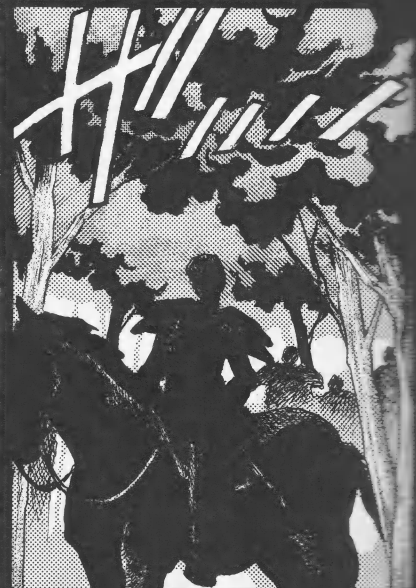
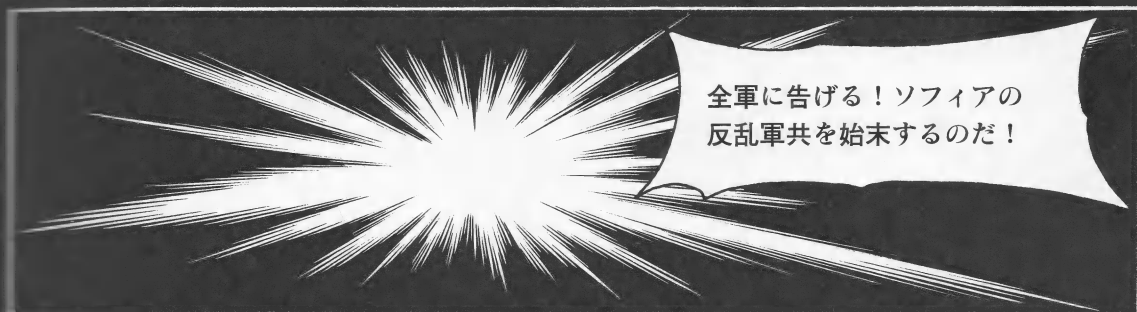
ノーヴァ修道院はミラ教に属するもので、セリカはミラ神の弱体化、それに伴う気候風土、人心の乱れを人一倍強く懸念していた。

セリカは、修道院の仲間を伴ってミラ神の復活を目指しミラ神殿へと向かう。道中ソフィア城にてアルムと再会した彼女だったが、大陸の行く末を違う方法で救おうとする若い2人は、お互いの行動の接点が見出せず、決別してしまう。

やがてミラ神殿に到着したセリカと仲間達。神殿内にはびこるリゲル軍を一掃し、地下の水門を開いてリゲル王国へ(これによってアルム軍もリゲルへの渡来が可能となった)。ドーマの塔を昇り詰め、アルム軍と合流し、協力してドーマを打倒する。

純真な魂が母なる神の復活を試みる

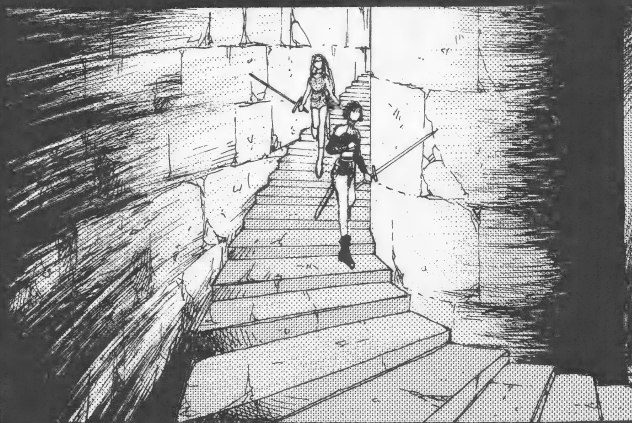
遠い大陸への追憶
水縞とおる
暗黒戦争終結から１年後……
『ペガサス三姉妹』のうち
パオラ・カチュアは
王女ミネルバとともに
祖国マケドニアの
復興にあたっていた

パオラ
カチュア

あなた達が暗黒戦争後に
経験したという
バレンシア大陸での話…
まだ聞いてなかったわね

ミネルバ様もご存じのとおり
暗黒戦争終了後、エストは
ここより北の遠い国で
私達と離れて暮らしています
でも一年に一度は
マケドニアの海岸で
会おうと約束しました
わぁーいっ♥
パオラ姉さん！
カチュア姉さん！
遅いよ
エスト！
ひさしぶりね！

お姉さん達に私の新しい子を
早く見せたかったんだもの♥
無茶するなよエスト
こいつ体格も小さいし
長い距離を飛ぶのは
まだ無理じゃないか？
だいじょーぶっ♥
すいぶん若いペガサスね
こんな長旅に平気なの？
じつは今日が
初めての長飛行なの
私達が再会を喜びあってから
どれ位の時間が経ったのか
ふと空を見ると暗雲が広がり
風も強くなっていました
若いペガサスに乗る
妹のことを考えて、早々に
切り上げることにしました
じゃ、またね
パオラ姉さん、
カチュア姉さん
今日はマケドニアに
泊まればいいのに…
ううん、泊まると
きっともう帰りたく
なくなっちゃうから

ゴウウ
はーい！
エスト！元気でね
また会いましょう
困ったことがあったら
いつでも帰っておいで！
あれ？
れ？
れ？
とっとととと
エスト！
ペガサスの翼が折れるわ！
無理に風に逆らわないで！
パオラ姉さん！
カチュア姉さん！
きゃああああ！！
エスト！風に
流されているわ！
ペガサスの体格が
風の強さに負けている！
やっぱりダメだ！
地上に降りるんだ！
それが！
降りたくても
降りれないの！

私達はエストを追って
バレンシアへ飛びましたが
その頃バレンシアでは
激しい争いのただ中でした

リゲル王国の力は絶大でした
しかしその野望を阻止せんと
ソフィア王国から２人の
若者が立ち上がりました
２人は幼なじみでしたが
リゲル王国へ二手に分れ
行動を起こしました
まさか…あなた達
バレンシアで参戦を？
…… はい
１人はアルムという少年……
かつてはソフィア王国に仕えた
老騎士・マイセンに育てられた
勇敢で正義感あふれる若者です
アルムはバレンシアの南西
ラムの村からリゲル王国へ
反撃を開始したのです

ジェローム！
観念しろ！
わーははは！命知らずの小僧！
我らリゲルの大部隊を前に
生意気な口を聞いてくれる！
あきらめるんだ！
すでにお前の軍の
最強の武将ジークは
我々の側についている
な……っなにィ!?
ルドルフ皇帝に忠誠を
誓ったはずのジークが!?
ピィィィィ
ザザザザザ
そっ…そんな
馬鹿な!!

ええええい！
返り討ちに
してくれるわ！
事情がかわってな
リゲル王国のやり方は
どうも気に入らん
全軍に告げる！ソフィアの
反乱軍共を始末するのだ！
……その頃、私達は
セリカという少女に
出逢ったのです
セリカは幼少時代を
ラムの村で過ごしたのち
ミラ教の大司祭ノーマのもと
神官戦士として育ちました

パオラさん！
カチュアさん！
こちらから奥へ
進めます！

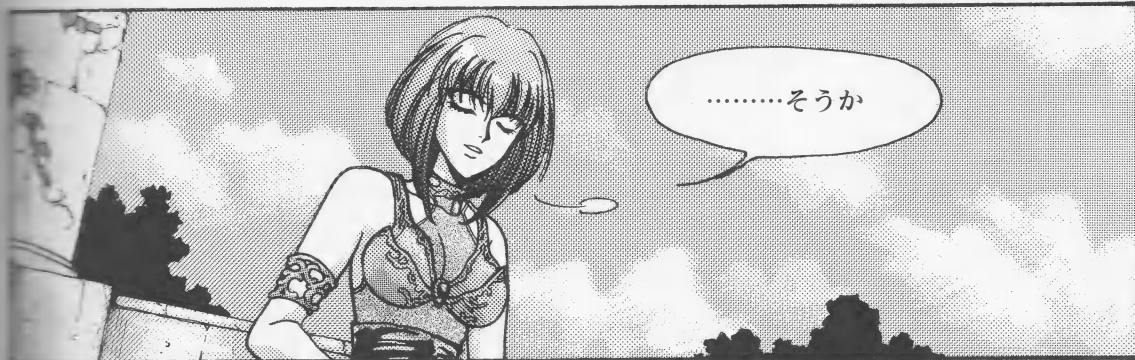
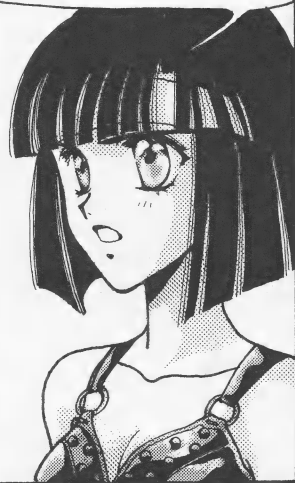
行きましょう！
パオラ姉さん！

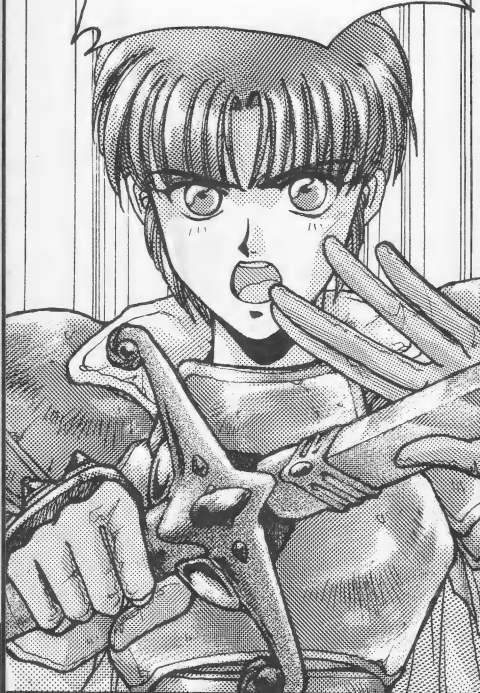
エスト！

あーっ！
パオラ姉さん！
カチュア姉さん！

アルム軍とセリカ軍は
幾多の苦難を乗り越えて
ついにリゲル王国侵略の
首謀者・邪神ドーマの
神殿へと乗り込みました

エストが見つかった後も
結局最後までソフィア軍に
付き合ってしまったのか？

セリカ……アルム……
そしてソフィアの民の声を
聞いていたら…他人事とは
とても思えなかったんです

あの戦いはアカネイアの
暗黒戦争と同じでした！

………そうか

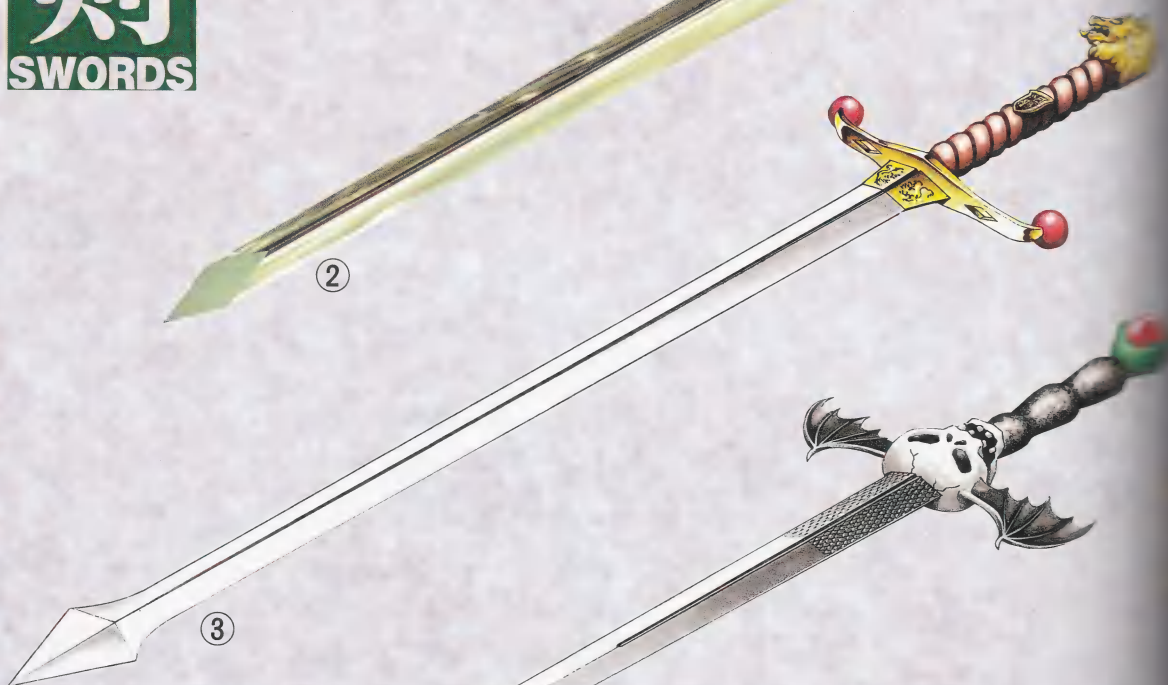
邪神ドーマ!!
お前の野望にいま
終止符を打ってやる!
バレンシアを我が物に
しようとするお前の野心!
許すことはできない!!
こざかしいわあっ!

バレンシアは、２人の
勇気ある若者に救われました
今は再び平和な時間が
戻っていることでしょう

きゃあああっ！
ペガサスったら！
落ち着いてよぉ！！
ん？この声は……
エスト!!
パオラ姉さん！
カチュア姉さん！
ミネルバ様！
また遊びに来ちゃった
END

バレンシア大陸における武器は、アカネイア大陸におけるそれよりも、特に耐久性を重視して作られているのが特徴である。数々の剣もその例に洩れない。ただし、耐久性の向上に主たる研究が傾けられたため、新種の剣は生れにくかった。

①ファルシオン

アカネイア大陸に存在する神剣と、その名のみならず形状まで全く同じである。

ただし、バレンシア大陸のいかなる文献によっても、この神剣の由来は明らかにされていない。この剣が、２大陸の歴史を結ぶ、何らかの秘密の鍵を握るのかも知れない。

切っ先が半円形の刃になっており、その鋭角な両端の部分に敵の防具を引っかけて引き寄せるような使い方をした。

①聖なる剣

聖なる祈りがこめられたこの剣は、邪悪なる者を寄せ付けず、それらを斬り付ければ致命的な傷を負わせることができた。残存数の少ない貴重な剣でもある。

②王家の剣

王家の血筋を引く男子、つまりアルムのみをその使い手として選んだ剣。持つ者の傷を癒す力すらある秘剣である。

③勇者の剣

重厚感はないが、堅固な素材で作られ、その扱い易さ、威力が、戦時において非常に有効であった。剣の扱いに手慣れた剣士に特に愛用される。

④暗黒の剣

その威力の余りの強大さ故に、使用者自身すら傷つけることがあった。強運と強い意志とを使用者に求める剣である。

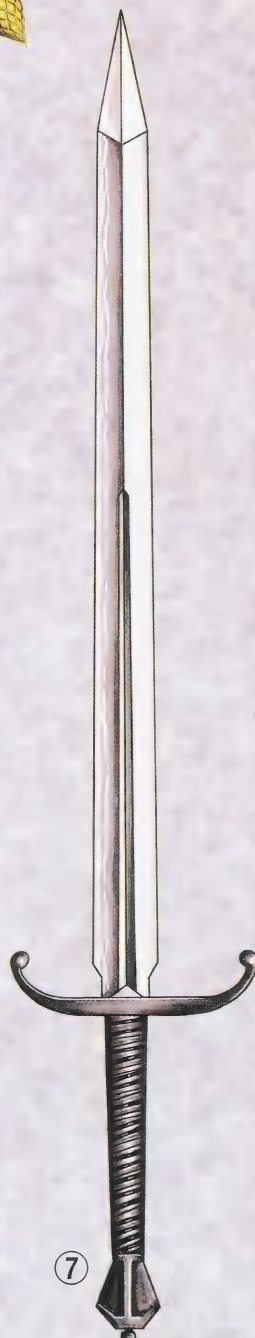
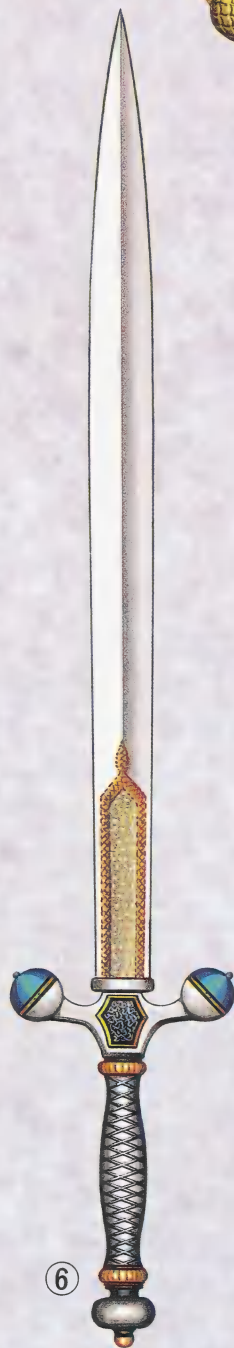
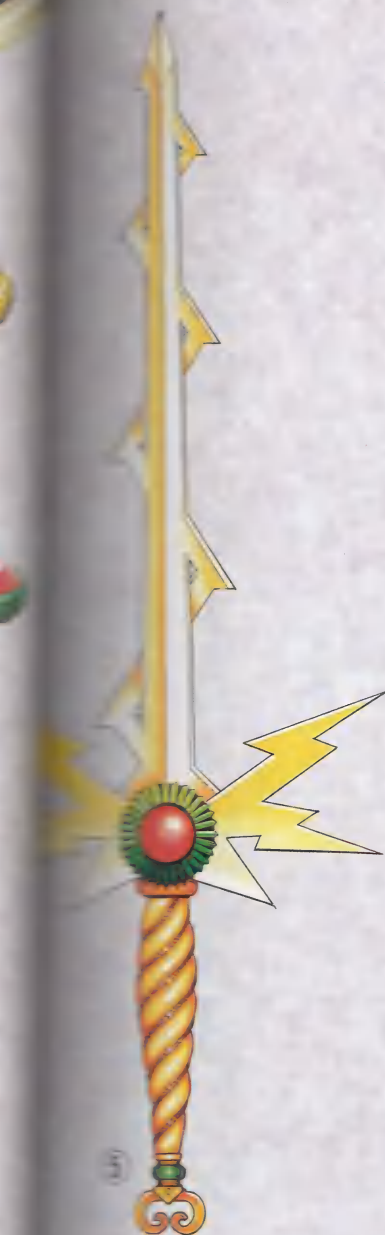
⑤雷の剣

アカネイア大陸ではサンダーソードという名称で知られた剣で、形状、効果は全く同じ。アカネイアで生まれ、後にバレンシアへ伝わったと思われる。

⑥銀の剣

バレンシア大陸においても銀は貴重な産出物である。実戦での効果もさることながら、その美しさは鑑賞にも耐え得る。

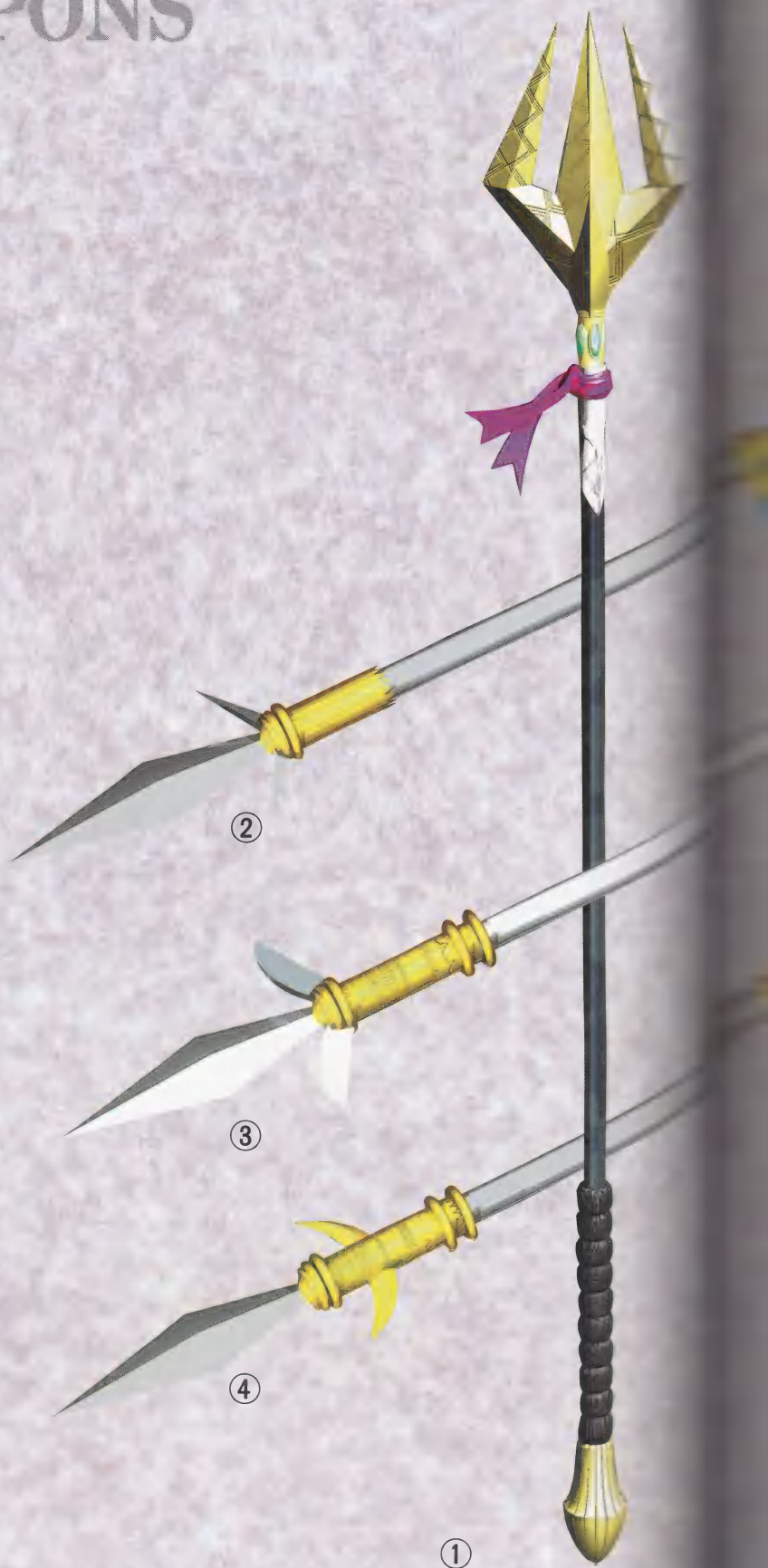
⑦鋼の剣

その硬度のわりには比較的安価で入手できる剣。手に取るとかなり重量感があり、使いこなすには相応の力を要する。

長い柄の先に鋭い穂先を持ち、その穂先で刺突する攻撃法を採る槍は、剣先が届くよりも先に一撃を加えられるため、戦闘での優位性とともに、剣を装備する者に威圧感を与えることができた。特にこの4本の槍は相手に恐怖さえ与えたという。

②

③

④

①

①グラディウス

魚を突く銛のように、穂先に3本の刃がつけられ、相手に対して刺突、投擲のどちらにも使用できる槍である。穂先の刃が1本の槍と比較すると、その攻撃力は格段に高まっており、致命的な傷を与えることが可能である。ドーマ神殿のどこかにある宝箱に眠るといわれている。

②流　星

攻撃力を恐れた魔物が、何処かへ隠した聖なる力を秘めた槍。この槍を手にすれば、直感力が鋭くなり、目標となる相手の急所を即座に識別でき、すさまじい一撃を加えられる。また、装備するだけで、傷ついた身体を癒す不思議な力も併せ持ち、入手困難な槍である。

③太　陽

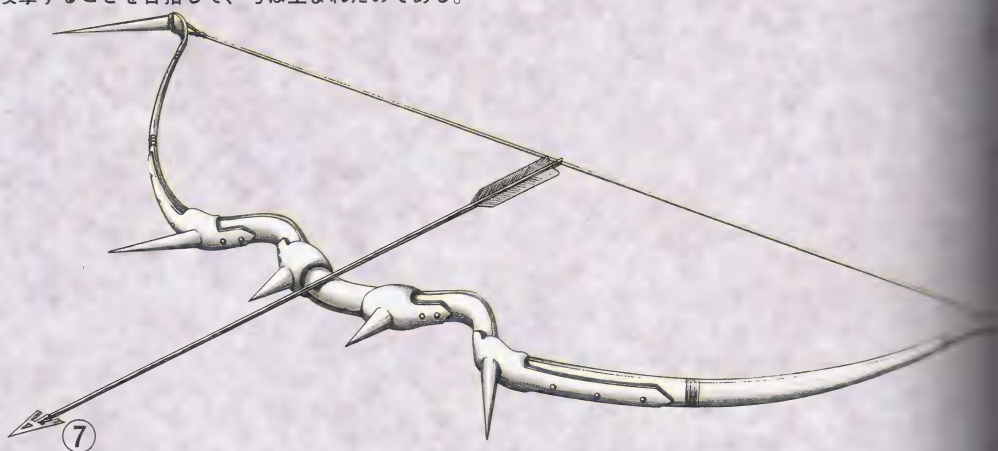
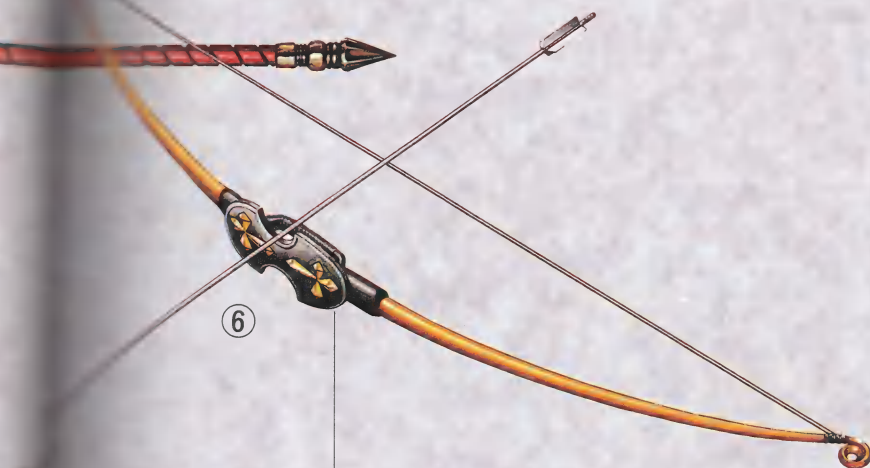
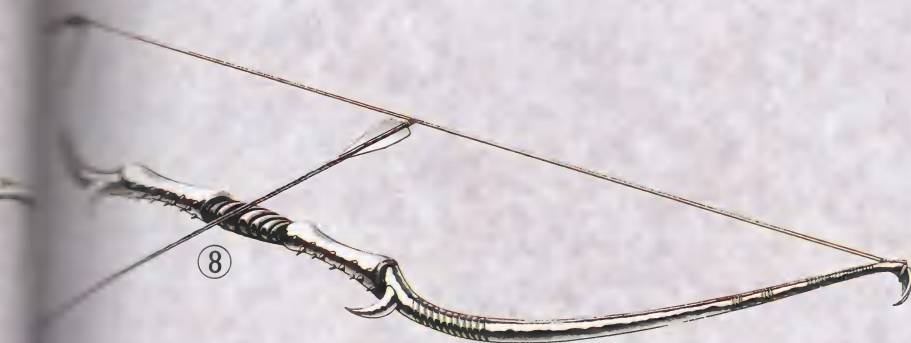
流星と同じく、聖なる力を帯びた入手困難な槍。柄の部分には、地上を照らす太陽の装飾がなされてあり、装備した者を、目に見えぬ暖かい力で覆い、戦闘で受けた傷を回復させる効果がある。重量があるためか、敏捷性が犠牲になるが、攻撃力が高く、絶大なる威力を誇る槍でもある。

④月　光

先の流星、太陽とともに、魔物に持ち去られ、手に入れるのが難しい聖なる槍のひとつ。相手がどんな場所にいても、その地形を利用した優位性を無効化する能力があり、安定した高い攻撃力を保つことが可能である。闇夜を照らす月の装飾が柄の中央付近にあり、回復効果も併せ持つ。

WEAPONS

バレンシア大陸

石器時代に現れた打撃系武器は、瞬く間に最も身近な武器になった。これら打撃系武器で接近戦をしていくうちに、より損害の少ない戦闘、相手より先に、しかも離れた位置での攻撃することを目指して、弓は生まれたのである。

①ナイトキラー

ソシアルナイト、パラディン、ゴールドナイトに有効。刺突効果よりも、打撃効果が高い。

②鋼の槍

中程度の攻撃力を持つ、鋼鉄でできた槍。重量があるため、敏捷性に悪影響が出る。

③銀の槍

ある森の宝箱に眠るという、攻撃力の高い槍。通常の戦闘には充分すぎる威力がある。

④手　槍

近接、間接攻撃をこなす槍。投擲しやすい長さと、投げ紐が特徴的だ。

⑤聖なる槍

神に祝福され、異形の生物に最も効果があり、相手の急所を狙いやすい槍である。

⑥聖なる弓

矢先に神聖な十字架がつけられ、邪悪なる者に多大なる傷を負わすことができる。神の加護から、回復効果もある。

⑦銀の弓

弓の前面に銀でできた刺があり、高い攻撃力と命中率を誇る。どこかの財宝に紛れ、隠されているらしい。

⑧鋼の弓

敵の弓兵が装備していることが多い、攻撃力の低い弓。細かい刺が埋め込まれ、無骨な印象を受ける。

ITEMS & MAGICS

バレンシア大陸

盾 SHIELDS

防具としての盾がこれだけ多く存在するのも、バレンシア大陸固有の文化と言えるだろう。その素材や効用は様々であるが、いずれも戦時において非常に重宝すること必定の装備品である。

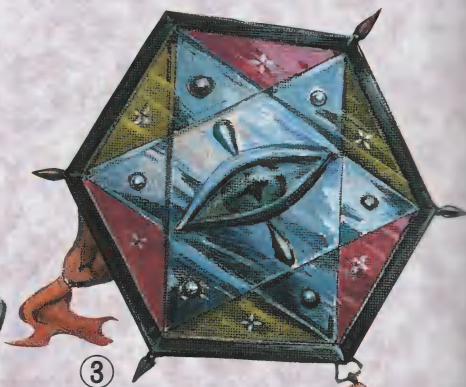
①

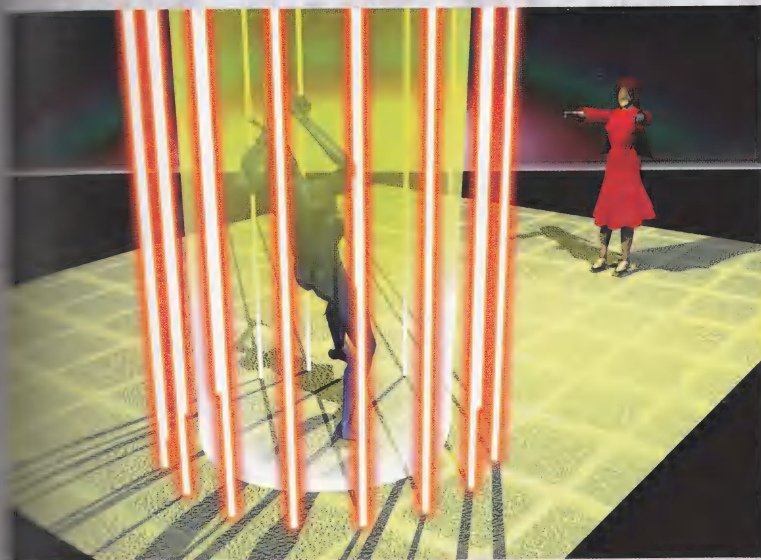
②

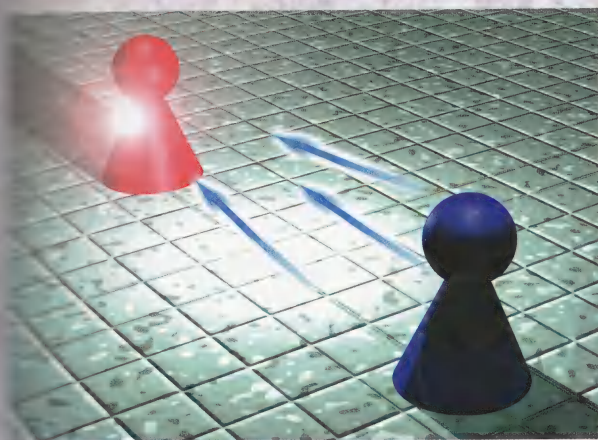
③

④

⑤

⑥

黒魔法 BLACK MAGICS

アカネイア大陸において魔道書によって唱えられる魔法は、バレンシア大陸では総称して黒魔法と呼ばれる。また、バレンシアでは、魔道書ではなく唱える者の生命力が魔法効果発生に当たって必要とされるのも特徴である。

⑦

⑧

⑨

①竜の盾

別の大陸から輸入される、竜の一種の鱗から作られ、魔法に対する高い防御力を持つ。

②聖なる盾

ミラ教の教会にて製造される。ミラ神の見えざる力によりモンスターの攻撃を封じる。

③魔封じの盾

魔法エネルギーを感知すると、それを吸収しようとする、特殊な封印を施されている。

④銀の盾

純度の非常に高い銀で作られた盾で、直接攻撃に対する高い防御力を有する。

⑤鋼の盾

鍛えられた鋼のプレートを幾層にも重ねてあり、その堅牢さは戦時に有用である。

⑥皮の盾

二重三重に貼り付けられた皮革が、相手の打撃による衝撃を吸収、緩和する。

⑦オーラ

聖なるエネルギーを帯びた光を相手に放つ。その威力は絶大である。

⑧ライナロック

黒魔法中最強の威力を誇る。地を疾走する紅の炎が、相手を瞬時に包み込む。

⑨アロー

人工的に衝撃波を造成し、それが矢の形態となって相手を直撃する。

MAGICS

①

②

③

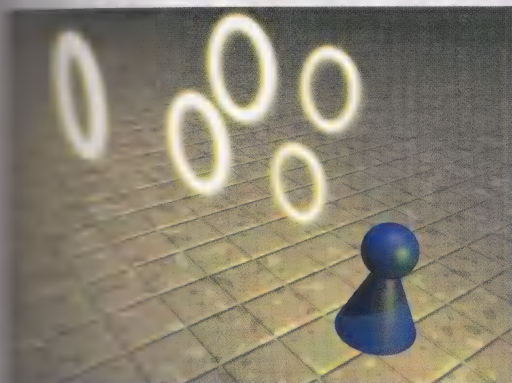
白魔法
WHITE MAGICS

回復系統の魔法は総称して白魔法と呼ばれる。個人の資質に応じて、修得できる魔法の種類が限定される。まさに自らの身を削り、それを増幅して仲間の傷を癒した。

⑥

⑦

④

⑤

⑧

①エクスカリバー

アカネイア大陸から伝わった魔法。飛行系の敵に対する効果を犠牲にし、相手を選ばず一律に有効な魔法へと変貌した。

②エンジェル

聖なる霊気が天使の形態となって、現世に迷う悪しき霊魂を清め、殲滅した。強力な黒魔法。

③サンダー

敵に対し意図的に落雷させる。気象条件によっては、そのコントロールが難しい場合もあった。

④ファイアー

炎の塊を敵に向かって放出する。最も基本的な黒魔法だが、優秀な魔道士の唱えるそれは、絶大な威力を発揮した。

⑤リザイア

敵の体力を奪い己のものとする特殊な黒魔法。戦時に傷ついた女性魔道士が、攻撃と回復を同時に行うため、使用する。

⑥リカバー

戦場において最も頻繁に使用される白魔法。身近にいる仲間の傷を癒すもので、その効果は使用者の魔力の強さに比例する。

⑦リブロー

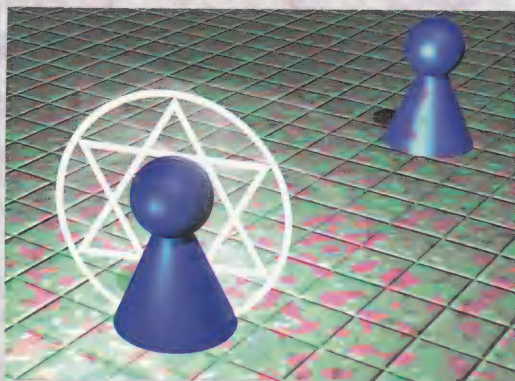
前線で戦いながら傷ついた兵士を、はるか後方から回復することのできる白魔法。使用できる者は、あまり多くはいない。

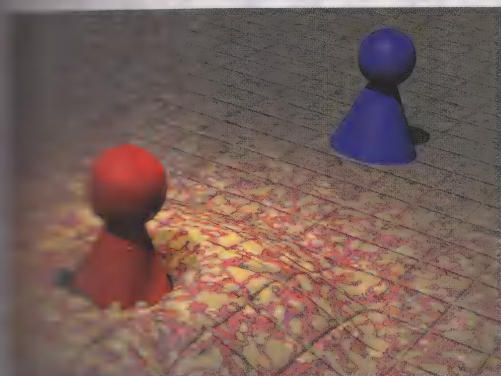
⑧リザーブ

最も優れた回復魔法。戦場の全ての仲間の傷を癒すもので、この魔法を唱える者は、瀕死の覚悟を必要とした。

MAGICS&ITEMS

バレンシア大陸

①

バレンシア大陸独特の文化の一つに、この指輪がある。当然のことながら単なるアクセサリーではなく、それぞれに戦時に有効な驚くべき力が秘められている。男女、職種を問わず、汎用性は高いが、貴重な品物であった。

⑤ ④ ⑥

①ワープ

物理的距離を無視して、身近にいる仲間を希望する場所へ送ることのできる魔法。

②イリュージョン

架空の戦力を実体化して戦場に召喚し、戦闘に参加させることによって戦況を有利に運ぶ。

③ディル

不浄な存在であるモンスターを、多大な体力を犠牲にして消し去る、攻撃的な白魔法。

④聖なる指輪

名前のとおり、装備した者に祝福を与え、傷を癒す効果を持つ指輪。リング部分には、特殊な彫刻が施されている。

⑤天使の指輪

装備した者を、幸運によって守る指輪。成長期にある者が特にその恩恵に預かったらしい。

⑥祈りの指輪

装備した者が深手を負うと、この指輪がその者の邪心を払い、身を守るために、攻撃に集中できる精神状態を作り出す。

⑦早さの指輪

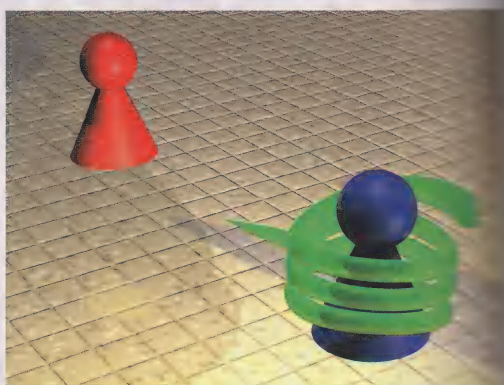
強力な磁気を帯びた指輪で、装備した者を心身ともに非常に軽快な状態とし、通常は考えられない機敏な動きが可能となる。

⑧魔道の指輪

装備した者の魔力のある部分を増幅し、唱える魔法の射程距離を大幅に延長する働きをする。魔道士垂涎の品である。

妖術 SORCERY

妖術は、妖術師、祈禱師が唱えることのできる黒魔法である。前述の職種は、敵対するリゲル軍にのみ存在する。妖術はいずれも強力で、邪悪な怨念をその源としており、魔法防御能力の乏しい者は、一瞬のうちに致命的な深手を負うことになるだろう。

①

②

召喚 SUMMONS

祈禱師のみが唱えることのできる特殊な魔法である。基本的には白魔法イリュージョン同様、援軍を召喚するものだが、イリュージョンが多大な体力を必要とするのに比べ、研究の進んだ召喚魔法は、軽微な体力的代償で済む。召喚魔法が戦局を左右することもしばしばである。

⑤

③

④

①ドーラ

大気中に存在する幾多の有毒な物質のみを、強烈な思念によって収集し、ガス化して相手に向かって投じる。一撃はそれほどの威力を持たないが、唱える者にかかる負担が少なく、繰り返し攻撃が可能なので、警戒すべき術である。

②スライム

邪悪な軟体生物を飼い馴らし、それを操って相手に危害を加える術である。この生物はバレンシア大陸でも北方の一部の地域にしか存在せず、この妖術の存在も長らくリゲル王国以外の人間の知るところではなかった。

③デス

妖術師、祈禱師の中でも、比較的高位にある者だけが使いこなすことのできる術。強烈な邪心が骸骨の形で実体化し、相手を目がけて青白い霊気を放ち攻撃する。その名の通り、この術をまともに受けると、非常に危険である。

④メデューサ

妖術の中で最も恐れられる最悪の術である。怨念に満ちた祈りによって奇怪なメデューサの頭部を出現させ、ひとたびその瞳の一瞥にさらされると、瀕死の恐れすらある。何としても直撃を避ける必要のある術である。

⑤メサイア

召喚魔法によって召喚される架空の戦力の種類は、それを唱える祈禱師によって異なる。

召喚効果には計６種類があり、いずれも、強力な援軍を召喚する。特にビグルは自らも分裂し増殖するので、これを召喚されると戦術変更を余儀なくされる。

FIRE EMBLEM FAN'S PAGE

皆さんご存じの通り、「ファイアーエムブレム」アカネイア編は、「紋章の謎」をもって大団円を迎えました。でも、追慕の念なかなか去らず。ここからは皆さんと一緒に、これまでのシリーズを振り返って、薄れてきた記憶を再確認し、思い出を呼び起こし、さらに食指を動かして、「ファイアーエムブレム」を骨までしゃぶりつくしてみたいと思います。

ファンページ CONTENTS

オリジナルアニメーションビデオ

FIRE EMBLEM

制作・発売／ケイエスエス　© KSS © Nintendo

ついに、ファイアーエムブレムの世界がアニメーションとなって登場した!! (株)ケイエスエスから絶賛発売中のファイアーエムブレム・オリジナル・アニメ・ビデオはゲームの世界観を損なわず、さらに臨場感をプラスして熱烈なFEファンも十分満足できる内容となっているマルスをはじめ、カイン、アベルといったアリティア軍はもとより、シーダ、オグマ、そしてナバールなどの人気キャラクターももちろん登場する!!

第1話 アリティアの王子

▲タリスに逃げのびたマルス率いるアリティア軍が、シーダと共にタリスを旅立つまでのストーリーを収録

第2話 紅の戦士

▲盗賊団サムシアンから逃れようとするジュリアンとレナ、彼らを救おうとするナバールとアリティア軍の活躍を収録

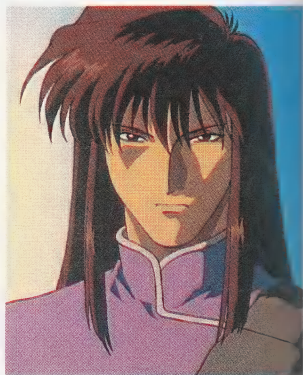
第１巻・第２巻とも、定価5800円(税込)にて絶賛発売中だ。ちなみに、３巻目以降の発売については、前２巻の反響次第で決定するとのこと。マリクやカミュの活躍をビデオで見たい！　という人は、ぜひ応援しよう!!

まだビデオを見ていない人のために、これまでに発売されたビデオ２巻の内容について触れておこう。

第１話「アリティアの王子」。タリスに落ちのびたアリティア軍が、ガルダの海賊の襲来を機に、祖国奪回のために立ち上がる。可愛らしいシーダと、イカすオグマの登場シーンは必見ものだ。

第２話「紅の戦士」。サムシアンから逃れようとするジュリアンとレナを救うのは、ナバールかアリティア軍か!?　見どころは、何と言ってもオグマ対ナバールの一騎打ち！　この迫力をぜひ味わって欲しい。

第1話 ▲仲の良いマルスとシーダの姿は見ていてとてもほほえましい

第2話 ▲囚われのレナを救おうとするジュリアン、そしてあくまでもクールなナバール

充実の声優陣！

映像の美しさもさることながら、どの声優さんもそれぞれのキャラクターにピッタリ合っていることが、ビデオの完成度を高めている。皆さん続編の登場をとても楽しみにしている様子。ファンにとっても待ち遠しい！

▲アフレコ時に、声優さんが集合して記念撮影！

声優陣紹介

マルス

緑川　光さん

代表作：スラムダンク（流川楓）、新機動戦記ガンダムW（ヒイロ・ユイ）。青二プロダクション所属。

「アニメ化したら面白いと思ってました。成長するマルスは、演じがいのある役です。」

シーダ

丹下　桜さん

代表作：ママレード・ボーイ（佐久間すず）、ロミオの青い空（アニタ）。青二プロダクション所属。

「殺伐とした戦いの中で、みんながホッとできる存在になるよう心がけました。」

オグマ

小杉十郎太さん

代表作：鬼神童子ZENKI（ゼンキ）、疾風！アイアンリーガー（トップジョイ）。大沢事務所所属。

「表面にはあまり出て来ないオグマの過去をセリフを通して表現しようと演じました。」

ナバール

子安　武人さん

代表作：新機動戦記ガンダムW（ゼクス）、勇者指令ダグオン（広瀬海）。ぷろだくしょんバオバブ所属。

「ニヒルで無駄な言葉は話さないナバールみたいな男になれたら、カッコいいですよね。」

その他のキャラクター	
ジェイガン	加藤精三さん
カイン	檜山修之さん
アベル	置鮎龍太郎さん
ドーガ	川津泰彦さん
ゴードン	石田　彰さん
ジュリアン	山口勝平さん
レナ	根谷美智子さん

◀▲上は、2巻目よりナバールの活躍シーン。左はCDジャケット用のオリジナル描き起こしイラストだ

キャラクターデザイン もりやまゆうじ氏よりメッセージ

今回の仕事を引き受けてからゲームをやりましたが、シミュレーションは苦手なので難しい（笑）。キャラクターはオグマが気に入ってます。FEのアニメは今後も楽しんでできそうな仕事です。

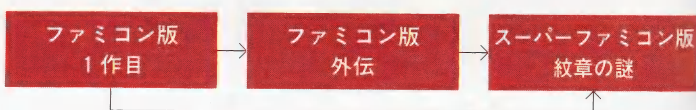
人物今/昔物語

ファイアーエムブレム

現実の世界だったら当たり前のことですが、人間は年月が過ぎれば年をとるし、顔かたちや姿だって変わっていきます。アカネイア大陸の住人達も、この世に生まれてから6年の歳月を送ってきました。ここでは、我々のことはさて置き、彼らのこの6年の成長の軌跡、そして懐かしい「顔ぶれ」を皆さんと共に振り返ってみたいと思います。

ゲーム発売の歴史はストーリーの流れ通り

FEシリーズの発売の歴史は、そのままゲームの中の歴史と合致する。登場するキャラクターを分類すると、以下のようになる。

ファミコン版 1作目 → ファミコン版 外伝 → スーパーファミコン版 紋章の謎

ケース1	シリーズ全作品に登場
ケース2	ファミコン版1作目とスーパーファミコン版に登場
ケース3	ファミコン版1作目のみに登場
ケース4	ファミコン版外伝のみに登場
ケース5	スーパーファミコン版のみに登場
ケース6	番外編

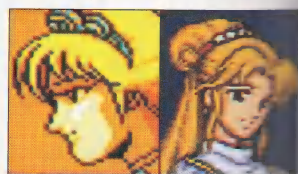
ケース1 シリーズ全作品に登場する人達

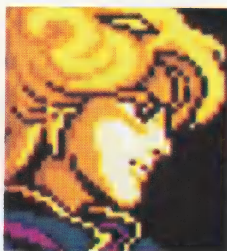
アカネイア大陸とバレンシア大陸とをつなぐ存在、と言えるのがこれらの人々。言うまでもなく、いずれも高い人気を誇るのが共通する特徴だ。

カミュ(＝ジーク？＝シリウス？？)

最も謎に包まれた男？

ファイアーエムブレムの世界には謎に包まれた人物が何人かいる(ナバールしかり、チェイニーしかり)が、カミュなど、まさに謎にまみれて何がなんだか分からないくらい謎だらけの人物である。ファミコン版でやけに格好いい顔グラフィックで登場して人気を集めたかと思えば、外伝にもほぼ(全く？)同じりりしいお顔で登場。でも名前はジーク。本当に違う人なら、全くよく似た人がいるもんである。紋章の謎第1部では、フワッという感じの金髪も見目麗しく、美しさに磨きがかかってカミュとして再登場。そして問題の第2部では、掟破りの「かぶりもの」をしての登場…だと思うんだが、何せ誰も真相を知らない。

一連の写真を見ていくと、実に良い年のとり方をしているように見える。でも全部同一人物かどうかは…本当に難しい人だ。

この恋の行方は？

もちろん、これは勝手にカミュ＝ジークと決めてかからないと生まれない三角関係です。二人がバレンシアでケンカなんかしていないことを祈ります。

ファミコン版1作目

ファミコン版外伝

スーパーファミコン版第1部

スーパーファミコン

パオラ、カチュア、エスト

ファイアーエムブレム史上最強の三姉妹も、シリーズ全作品に顔を出す人達。

ファミコン版１作目と外伝の顔写真を比較すると、ほとんど変わっていない、というか同じ。１作目のわずか１年後に外伝が発売されたわけだし、暗黒戦争の翌年にバレンシアに行ったらしいし、年とったように見えなくて当然といえば当然。

しかし、スーパーファミコン版になって、みんなガラリと変わった。まるでお化粧の仕方を覚えたかの如くキレイになっている。きっと２つの大陸を舞台にいろいろな経験を積んだので、精神的にも大人になったのだろう。

世界へはばたく
トライアングルアタック

パオラ

ファミコン版１作目 ▶ ファミコン版外伝 ▶ スーパーファミコン版

カチュア

ファミコン版１作目 ▶ ファミコン版外伝 ▶ スーパーファミコン版

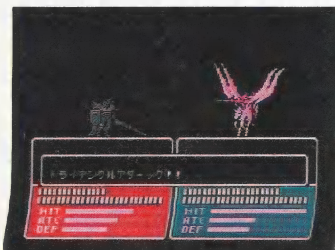
エスト

ファミコン版１作目 ▶ ファミコン版外伝 ▶ スーパーファミコン版

トライアングルアタックよ永遠に…

時と場所、いや大陸すら問わず、三人寄れば何とやら、とにかくお世話になりっぱなしだった彼女達の必殺技。

きっといつか彼女達にもお子さんができるだろうから、その節はぜひ子供に伝授して代々受け継いでいって欲しい。

ファミコン版１作目

ファミコン版外伝

スーパーファミコン版

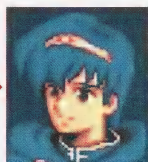
ケース2 ファミコン版1作目とスーパーファミコン版に登場する人達

人数では、このケースに含まれる人が最も多い。とてもじゃないが全ての人を見ていくわけにはいかないので、我らがアリティア軍を検証。

アリティア軍

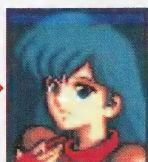
主人公とその周囲の人々

ここで紹介しているアリティア軍の勇士達に限らず、このケースの人々の最大の特徴と言えば、ファミコン版からスーパーファミコン版における、かなり極端な変身ぶりである。

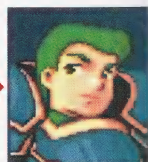
下に並ぶアリティア軍内の著名なメンバーにおいて、特にその変身が顕著なのは…はっきり言ってシーダ以外みな顕著である／　彼ら彼女らを美しく変身させたのは、絶対にＦＥファンの愛の力だと思う。マルスとシーダは1部と2部で違う顔が用意されている。すごい優遇措置と言えよう。

マルス

となりのお兄さんが急に英雄になったと思えるくらいの変身!?

カイン

グッと大人びていい男になりました

シーダ

小首を傾げるポーズはそのまま、第2部では少し色っぽくなった？

ドーガ

やはり目もとでしょう、キリッとしてます

ジェイガン

肩のとげが短くなり、顔が動かしやすそうだ

アベル

人前では口を閉じるようになった

ゴードン

ゴードンは逆に若返ったように見える

あなたはそこに何を見るだろう

改めてファミコン版1作目のみんなの顔を眺めていると、いろいろと懐かしい再発見がある。スーパーファミコン版の顔にかなり近い人、まるで変わってしまった人、血がつながってるんじゃないかと心配になってしまう組合せ、など、結構すごい世界である。でも女性はそれぞれ個性あふれていたようだ。

［双子？］

ナバール

ミシェイル

［格好良かった？］

カシム

マチス

［面影あり］

アラン

サムソン

［ほぼ同じ］

バヌトゥ

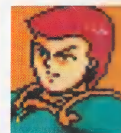
ガーネフ

［全く同じ］

サジ

マジ

バーツ

［年相応］

チキ

ケース3 ファミコン版１作目のみに登場する人達

この人達は、スーパーファミコン版発売当時、「いなくなった人達」として物議をかもしたものである。今見ると、みんな結構個性的である。

ロジャーを除いては、みなその職業ごと消し去られてしまった人々。今アリティア軍にいたら、珍しいので人気者になるかも。しかし、ダロスやロジャーなど、そのままスーパーファミコン版に登場してもいいくらい良い面構えをしている。ジェイクとベックは美形化した姿を見てみたい。

リフ

ダロス

ロジャー

ジェイク

ベック

ケース4 ファミコン版外伝のみに登場する人達

本編に比べて、きっとプレイした人はずっと少ないだろうけれど、いい味出してる人がいるんですよ。機会があれば、ぜひプレイして欲しい。

外伝とファミコン１作目の人達の顔を見比べると､確実に外伝の方が｢美形度｣がアップしている。これはＦＥファンの反響の様子を敏感に感じ取った任天堂さんの戦略…なのかは未確認。アルムとセリカが主人公。セーバーはシリーズ中唯一眼帯をしていて、バルボは某漫画の主任さんそっくり。

アルム

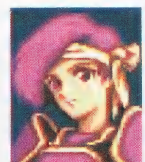
セリカ

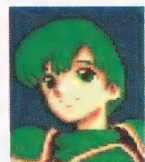
セーバー

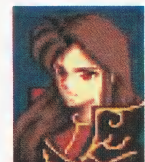
バルボ

ケース5 スーパーファミコン版のみに登場する人達

第１部でファミコン版にいなかった人はいないので、つまり第２部で初登場する人達のグループ。新たな人間関係も生まれたのだ。

本当に、ファミコン版に比べて人々の描き分けがしっかり表現されるようになったんだなあ、と実感。エルレーンのような耽美系(？)の登場もスーパーファミコン版ならではだ。

セシル

ロディ

ライアン

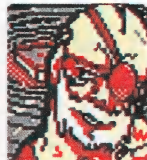
エルレーン

シーマ

ケース6 番外編

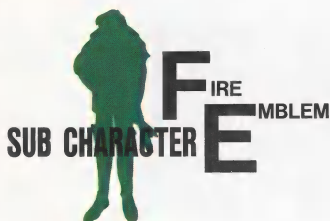
最後は、ゲームでは実際に戦わない巷の人達の昔の姿を見てみよう。かなり「押し出しの強い」顔の人もいたようだ。

セーブ担当のお姉さんが、昔民家にいらっしゃったのは知ってた？　知らなかった人はファミコン版で早速探そう。他の人々では、闘技場のおやじが、まるで自分が戦ってきたかのように見える。

一般市民からセーブ担当へ

村人

闘技場受付

預かり所受付

サブキャラ人物事典

ファイアーエムブレム

この事典の使い方

この事典に収録されている人物達は、普段ファイアーエムブレムがゲームとして遊ばれるときに、あまり話題にのぼることのない人々である。その種類は、序盤の敵ボス、町の人々、過去の偉人等様々であるが、共通して言えることは、彼らもまたファイアーエムブレムの世界の生活者であり、彼らなしにはファイアーエムブレムも成り立たない、ということである。たまには目を向けてあげたいものである。

アイコンの説明

A　アカネイア大陸に存在する(あるいは存在した)人物であることを表す。

B　バレンシア大陸に存在する(あるいは存在した)人物であることを表す。

設　設定(ストーリー)上のみで登場し、顔グラフィックは持たない。

仲間としてプレイヤーに直接的・間接的に協力してくれる。

敵として登場しプレイヤーと戦う。ここに紹介する人物達のほとんどがこれ。

他　敵でも味方でもない人物。店の主人や過去の人物がこれにあたる。

あ・ア

【アイオテ】

マケドニア王国の初代国王。旧ドルーア帝国の奴隷となるも、仲間を率いて帝国と戦い、勝利する。伝説の英雄として今でもマケドニア国民に人気が高い。

【預かり所の主人】

FC版に登場した。プレイヤーのユニットが持ち切れなくなった武器やアイテムを預かる。SFC版には出店せず、現在は消息不明である。

【アドリア候ラング】

かつてアカネイア王国において、王家と共に王国を治めた有力貴族のひとつ。暗黒戦争の初期に王家を裏切り、その後衰退する。

【アルテミス】

ドルーア帝国の前に崩壊したアカネイア王国の唯一の生き残り。名門貴族のカルタスと協力し、王国を再建。アリティアのアンリが思慕した女性。

【ウィロー】

英雄戦争時、アリティア占領軍の司令官を務めたアカネイア神聖王国の司祭。メティオを操る。

【ウォルフ】

リゲル王国の将軍。砂漠の砦でセリカ軍と戦う。

【エイベル】

アカネイア神聖王国の将軍で、グラ騎士団の指揮官を務め、アリティアでマルス達を待ち受けた。

【オーダイン】

FC版に登場。どうも兄弟がたくさんいるようだ。

【オードウィン】

アカネイア自由騎士団において、団長のカルタス候を助けて数々の武功を収め、後にカルニア王国の初代国王となる。

【オズモンド】

マケドニア国王で、ミシェイル・ミネルバ・マリアの父。

【オレルアン国王】

弟であるハーディン救済のため、アドリア峠で危険を顧みずアリティア軍を待ち受け、マルスに無事命のオーブを手渡すことに成功する。

A 仲

か・カ

【ガイル】

マケドニア・バイキングのボス。ユミナとユベロを追っていたが、ホルム海岸でマルスに敗れる。

【ガザック】

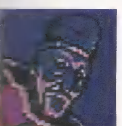
ガルダの海賊のボス。ドルーア帝国に協力し、タリス王国を急襲したが、アリティア軍に敗れる。

【ガゼル】

リゲル王国の将軍。アルム軍に討たれる。

【カナリス】

グルニア王国の将軍。アリティア軍のアカネイア行きを阻止するためワーレンで待機した。

【ガルシア】

リゲル王国の祈禱師。死人の沼にてガーゴイルを召喚し、セリカ軍を苦しめた。

B 敵

【ギース】

リゲル王国の将軍。エストを捕らえていた。

【ギガッシュ】

FC版に登場。全部で9人の兄弟がいたらしい?

【コーネリア】

アンリの後を受けて、アリティア王国の国王の座を継承する。

【コーネリアス】

アリティア王国第4代国王で、マルスの父。ドルーア帝国との戦いにおいて死亡。

【ゴメス】

ドルーア帝国の手先として、ガルダの港町でアリティア軍を待ち受けたガルダの海賊のボス。

さ・サ

【サイゾー】

リゲル王国将軍。リゲルの森でアルム軍と戦う。

【ザクソン】

リゲル王国将軍。ソフィア城近くに待機した。

【サムスーフ候ベント】

アカネイア王国の一有力貴族。暗黒戦争時にアドリア候ラングと共に王家を裏切り、ドルーア帝国との戦いに出兵しなかった。その後の事情は不明。

【シーザス】

リゲル王国将軍。アルム軍を国境付近で待つ。

【ジェローム】

リゲル王国将軍。ジークに反逆され討たれる。

【ジャミル】

リゲル王国将軍。地震を起こす特殊な力を持つ。

【ジューコフ】

グルニア王国の将軍。アカネイア王国のディール要塞にマリアを幽閉していた。

【ジュダ】

リゲル王国将軍。ドーマの沼でセリカ軍を迎撃。

【ショーゼン】

ドルーア帝国のマムクート。アカネイアパレスの城門にてアリティア軍を待ち受けた。

【スターロン】

FC版18面に登場したが、それが初めてではないらしい。

【スレイダー】

ソフィアの城門にてドゼーと共にアルム軍を待ち受けた。リゲル王国の将軍でパラディン。

【セーブ担当のお姉さん】

ＦＣ版、ＳＦＣ版に登場するキュートな女性。優しい笑顔が、再びゲームをやる気にさせる。

【ゼムセル】

ドルーア帝国のマムクート。帝国に乗り込んだアリティア軍を、魔竜となって迎え撃った。

た・タ

【ダール】

盗賊のボス。サンダーソードを武器に、ラーマン神殿の財宝を奪おうとしていた。

【タタラ】

リゲル王国将軍。デューテを誘拐し洗脳した。

【ダッハ】

盗賊のボス。バルボの家族を殺した敵。

【旅の商人】

アルム軍とセリカ軍は、旅の商人に頼んで互いのアイテムの交換をした。

【中断担当のお姉さん】

ゲームを中断する度に登場し、優しくアドバイスをしてくれる。

【ディール候シャロン】

アカネイア王国の一有力貴族。ミディアはこの血筋にあたる。

【闘技場の主人】

風貌は奇怪、口調も乱暴。主人自ら戦えそうなくらいケンカっ早そうに見える。

【道具屋の主人】

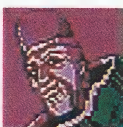
男性は傷薬などを、女性は魔道書や杖を販売している。いたるところにチェーン展開している。

【ドゼー】

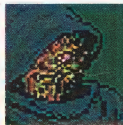
ソフィア王国の宰相を務める。国王リマ４世を操り、リゲル王国と結託して自らの野望達成のために大陸を未曾有の大混乱に陥れる。砦の中にマチルダを幽閉していた。とにかく悪いヤツ。

【トラース】

アカネイア王国の将軍で、グルニア占領軍ラングの部下。オルベルン城の城門の守備を担当した。

【ドルク】

リゲル王国将軍。ドラゴンゾンビを召喚した。

な・ナ

【ヌイババ】

リゲル王国将軍。自らの館でアルム軍を迎えた。

【ネーリング】

アカネイア王国の将軍。アカネイアパレスの守備隊長の任務に就き、アリティア軍と一戦を交えた。

は・ハ

【ハーマイン】

マケドニア王国の将軍。レフカンディの谷でアリティア軍を罠にかけようとするが失敗する。

【ハイマン】

盗賊団サムシアンのボス。脱走したレナとジュリアンを追うが、アリティア軍に返り討ちにあう。

【秘密の店の主人】

絶対に、とは言わないが、かなり発見するのが難しい場所にしか開店しない奇特なチェーン店。品揃えには貴重品が多く、会員しか買い物できない。

A 他

【武器屋の主人】

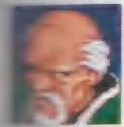
アカネイア大陸随一の豊富なチェーン店舗数を誇る武器屋。かなりの大金持ちだと思われる。

【ブライ】

リゲル王国将軍。暗黒の剣の使い手として有名。

【ベンソン】

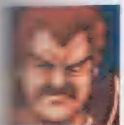
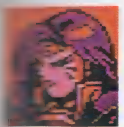
ＦＣ版オレルアン草原にてアリティア軍を迎撃。

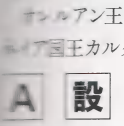
【ボーゼン】

ドルーア帝国の司令官。アカネイア城を占領し、アリティア軍との戦いでは司祭として戦った。

【ヘルスタット】

ドルーア帝国将軍。キラーランスの使い手。

ま・マ

【マーラ】

リゲル王国の女性将軍。セリカ軍の魔道士ソニアの実の姉であり、ジュダの娘である。

【マーロン】

オレルアン王国初代国王で、かつてのアカネイア国王カルタスの弟にあたる。

【マグナム】

リゲル王国将軍。リゲルの滝でアルム軍を迎撃。

【マヌー】

ＦＣ版に登場。名前は妙だが、強力な火竜。

【マリウス】

アリティア王国の第３代国王。マルスにとっては祖父にあたる。

【マリオネス】

マケドニア王国の将軍。アリティア軍がオレルアンに到着したとき、オレルアン城を占拠していた。

【ミカエラ】

リゲル王国将軍。ミラ神殿でセリカ軍と激突。

【ミューラー】

リゲル王国将軍。リゲル城前の要塞に陣取った。

【ムラク】

マケドニア王国将軍。オレルアン城を占領した。

【村人】

アリティア軍に情報をくれたりグチを言ってみたり。にくめない人達ではある。

【メニディ候ノア】

アカネイア王国の一有力貴族。ジョルジュはこの貴族の血を引いている。

【モーゼス】

ドルーア帝国のマムクート。魔竜に変身した。

【モスティン】

タリス王国の初代国王でシーダの父。逃げ延びたアリティア軍を暖かく迎えた。

や・ヤ

【ヨーデル】

カダインの司祭。砂漠でアリティア軍を攻撃。

ら・ラ

【ラング】

アカネイア王国将軍。グルニア占領軍の司令官。

【リマ４世】

ソフィア国王。宰相ドゼーの思うがままに操られ、結局ドゼーにより殺害される。

【リュッケ】

マケドニア王国将軍。反乱軍の将とされた。

【ルーメル】

国境を守ったマケドニア王国のドラゴンナイト。

【ルドルフ１世】

リゲル王国皇帝でアルムの父。リゲル城で、息子アルムの手によって討たれた。

 敵

【レフカンディ候カルタス】

アカネイア王国の一有力貴族。暗黒戦争時は事情により参戦できなかった。

【ローソン】

リゲル王国将軍。積極的にアルムに戦いを挑む。

懐かしの広告秘話

任天堂のゲーム広告には、印象的なものが多い。その中で、ファイアーエムブレムの広告も、負けず劣らずかなりインパクトのある内容だった。仕事でお忙しいところを無理言って、任天堂から直接回答を頂くことができた。その回答の全てを、原文のままここに紹介する。

秘話 その1

ファミコン版のテレビＣＭ「オペラ編」について

QUESTION1

オペラをテーマとして選ぶことになった経緯は何ですか？

ANSWER

50人にものぼるキャラクターを全員登場させて、ドラマチックなCMを創りたいという想いと、ゲームで使われていたテーマ音楽を、フルオーケストラで再現したいという想いがあったからです。

QUESTION2

オペラ以外にもCM候補案はあったのでしょうか？

ANSWER

他にもう一案ありましたが、内容は秘密です。

QUESTION3

シミュレーションRPGという、当時珍しい(初の)ジャンルであるということを、CMの企画・制作の際に意識されましたか？

ANSWER

企画作業のほとんどの時間は、ゲームを行うことでした。というのも、ファミコン初のシミュレーションゲームに、かつRPGの要素も加えられたものでしたから、頭の中で広がるドラマ・キャラクターへの想い入れは、格別なものがあったからです。

QUESTION4

二期会の方々に出演して頂いたそうですが、最初に出演を依頼されたときの二期会の方の反応は、どのようなものだったでしょうか？

ANSWER

二期会の方々は、CMの音楽制作の現場で、声の出演の経験は多いのですが、自らテレビ出演されるのは珍しく、大変面白がっておられたようです。

QUESTION5

小学館発行の「ファイアーエムブレム百科」に、「オペラをそのままCFにするという難題」というコメントがありましたが、具体的にはどのようなご苦労があったのでしょうか？

ANSWER

まず、登場人物のオリジナルの衣装や小道具を造らなければならなかったことです。それから、この舞台スケールは、映画撮影用スタジオサイズでは収まらないので、オペラが上演できるステージを借りなければなりませんでした。これらの問題を、短期に解決することが難問でしたが、多くのスペシャルスタッフの協力によって撮影することができました。

スーパーファミコン版で裕木奈江さんを起用したテレビCM・雑誌広告について

QUESTION1

裕木奈江さんを起用することになった経緯は何ですか？

ANSWER

奈江さんは大のゲームファン。そしてなんと彼女が今までのベストワンと思うゲームが「ファイアーエムブレム」ということを、ある雑誌の記事で見て、是非起用したいと考えました。

QUESTION2

裕木奈江さんには、どのような意図を伝えられましたか？

ANSWER

第2弾が出る期待と興奮を、奈江さんらしく表現して欲しいと伝えました。

QUESTION3

裕木奈江さんには、事前にゲームをプレイしてもらったのですか？

ANSWER

撮影の待ち時間に、ずーっとプレイしてもらいましたが、とてもお上手でした。もちろん、ソフトも後日差し上げました。

QUESTION4

テレビCMの制作に当たって、苦心されたことはありますか？

ANSWER

奈江さんとキャラクター達との合成です。特にキャラクター達は、古い本からペン画タッチのまま出現するという設定なので、特撮が大変でした。

QUESTION5

雑誌広告には、キャラクターのイラストを使ったものと使っていないものと2種類ありましたが、なぜ2種類制作されたのですか？

ANSWER

奈江さんのファンにも、そうでない人にも、アピールしたかったからです。

FE ファイアーエムブレム 出生秘話

次はいよいよ、ファイアーエムブレムというゲームの本質に迫ってみたい。新作「ファイアーエムブレム　聖戦の系譜」の開発でお忙しいところ、FEシリーズ産みの親である(株)インテリジェントシステムズの加賀昭三さんにお答え頂いた。

QUESTION1

そもそも「ファイアーエムブレム」の世界観は、何から生れてきたものなのですか？

ANSWER

特に原典となるようなものはありません。すべて作者個人の創作によるものです。しいて言えばギリシア神話などの影響を多少受けているでしょうか。

古代絵画風のデモ画面の雰囲気もゲームに合っている

QUESTION2

最終的にシミュレーションＲＰＧというジャンルにするにあたって、開発中最も苦心されたことは何ですか？

ANSWER

シミュレーションはRPGと違って時間的な連続性を持たない上、表現できる情報量も少ないので物語の進行には大変苦労しました。始めの頃は、この複雑な世界観を理解していただけるか心配していましたが、多くのプレイヤー達は私が思った以上に想像力を働かせて理解してくれたようです。ＦＥ特有のクリエイティブな感性を持つファンの方達のおかげで、シナリオシミュレーションという新しいジャンルが確立できたのだと思っています。

キャラクターへの感情移入が自然にできてしまうゲームだ

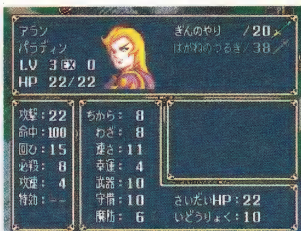
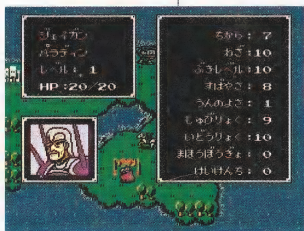
加賀昭三

ファイアーエムブレムシリーズのチーフゲームデザイナー。FEのみならず、シミュレーションRPGの産みの親。(株)インテリジェントシステムズ 所属。

QUESTION3

仲間ユニットには成長率の違いが設定されていますが、極端に成長率の悪いキャラクターを設定された理由は何ですか？

ANSWER

ジェイガンや２部のアランは、序盤を引っ張って行くための「お助けユニット」であり、これら強力なユニットを成長させてしまうと、ゲームバランスが狂ってしまうのです。

加賀さんに言われてみれば、なるほどとうなづけてしまう

QUESTION4

スーパーファミコン版で不人気（？）のマチス、カシムの顔グラフィックは、ファミコン版では結構りりしいですがなぜですか？　スーパーファミコン版の顔グラフィックは性格によくマッチしているように思えますが。

ANSWER

マチス、カシムなどのサブ・キャラクターは初期の設定とファンの反応が食い違ってしまったため変更しました(原因はシステム上の欠陥のためです)。もともとはマチスもカシムも、まじめな好青年だったのですよ。

今や「まじめな好青年」の面影など、言動からして全くない

QUESTION5

１作目の売行きは、どういった推移をたどったのでしょうか？　いきなり好調な滑り出しを見せたのですか？

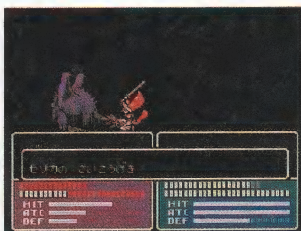
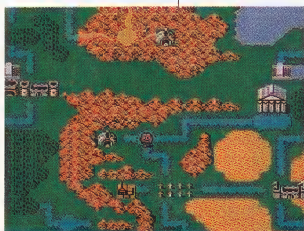
ANSWER

発売当初は不評でした。値崩れもひどかったように記憶しています。評価が変わってきたのは発売後半年くらいからで、一部のライターが好意的に取り上げてくれたことと、初期からのファンが熱心に「布教活動」をしてくれたおかげです。

QUESTION6

ファミコン版の１作目に続いて発売されたのは外伝でしたが、なぜアカネイアの続編ではなく、舞台を変えた作品になったのですか？

ANSWER

続編を作る場合でも、初めて遊ぶ人がわかることが条件となるため、ファミコンでは容量的に無理でした（つまりＳＦＣ版のような２部構成のスタイルが必要でした)。外伝のシステムでアカネイアを舞台にした作品も作ったのですが、上記の理由により発売できず、幻の作品となりました。

アカネイアを舞台に外伝のシステム…遊んでみたい

QUESTION7

アカネイア編からバレンシア編に移行するにあたって、特に意識して違いを出そうと思われたことはありましたか？　システム上では、全体マップを移動する、ということもありましたが、プレイヤーでは分からない開発時の苦労を教えて下さい。

ANSWER

1作目がマニアックすぎて不評だったので、遊びやすいものに変更することを考えました。武器の使用回数を無くしたり「死」へのリスクを少なくしたり、ストーリーもよりRPGに近いものにするなど、FEとしての特徴は薄れたように思います。

スタート地点のラムの村。本当にRPGのように見える

QUESTION8

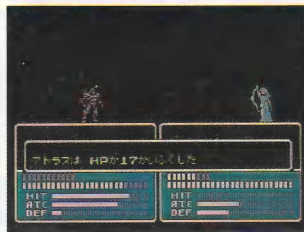
なぜ外伝では、魔法を使うと体力(ヒットポイント)を消費するシステムにしたのですか？

ANSWER

これも上記の理由によるものでシステムを簡略化するためです。

外伝では、僧侶が身を削って仲間の体力を回復してくれるのだ

QUESTION9

ペガサス三姉妹を外伝でも登場させたのには、何か理由があるのですか？

ANSWER

FE外伝としてＦＥ世界との接点を設けたかったからです。

ファミコン1作目でお世話になった人は、感激したものだ

QUESTION10

ズバリ、ジークとカミュとシリウスは同一人物ですか？

ANSWER

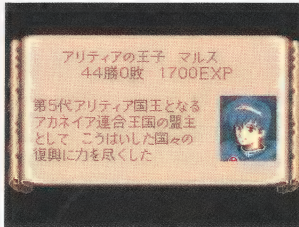
これは皆さんの想像におまかせします。

これまた1作目からのファンにはたまらない演出だったはず

QUESTION11

アカネイア大陸編はスーパーファミコン版の第２部で終了しましたが、これは第２部開発中にすでに決定していたのですか？

ANSWER

アカネイア大陸の物語については今後ご要望が多ければ考えてみたいと思います。マルスの物語は完結しましたが、他の英雄達についてはまだまだ描き切れていないので、暗黒戦争前半部分などをテーマに、もう少し掘り下げてみたいですね。やるとすれば、N64になるでしょうか。むろん今はまったく未定ですが。

任天堂64でファイアーエムブレムを遊べる日を待とう

QUESTION12

アカネイア編を完結されて、今振り返って「こうすれば良かったかなあ」と迷う気持ちが浮かぶ部分はありますか？

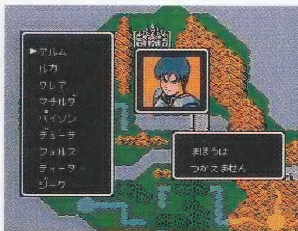
ANSWER

むろんいっぱいあります。しかしそれを言ってもしかたがないので、今はただ「次の作品を見て下さい」とだけ言っておきます。

QUESTION13

バレンシアを舞台にしての続編の構想はないのですか？

ANSWER

続編の構想はありません。

アルムとセリカにも、いつかまた会いたいものだ

QUESTION14

では最後に、シリーズ最新作となる「ファイアーエムブレム　聖戦の系譜」についてお聞かせ下さい。

ANSWER

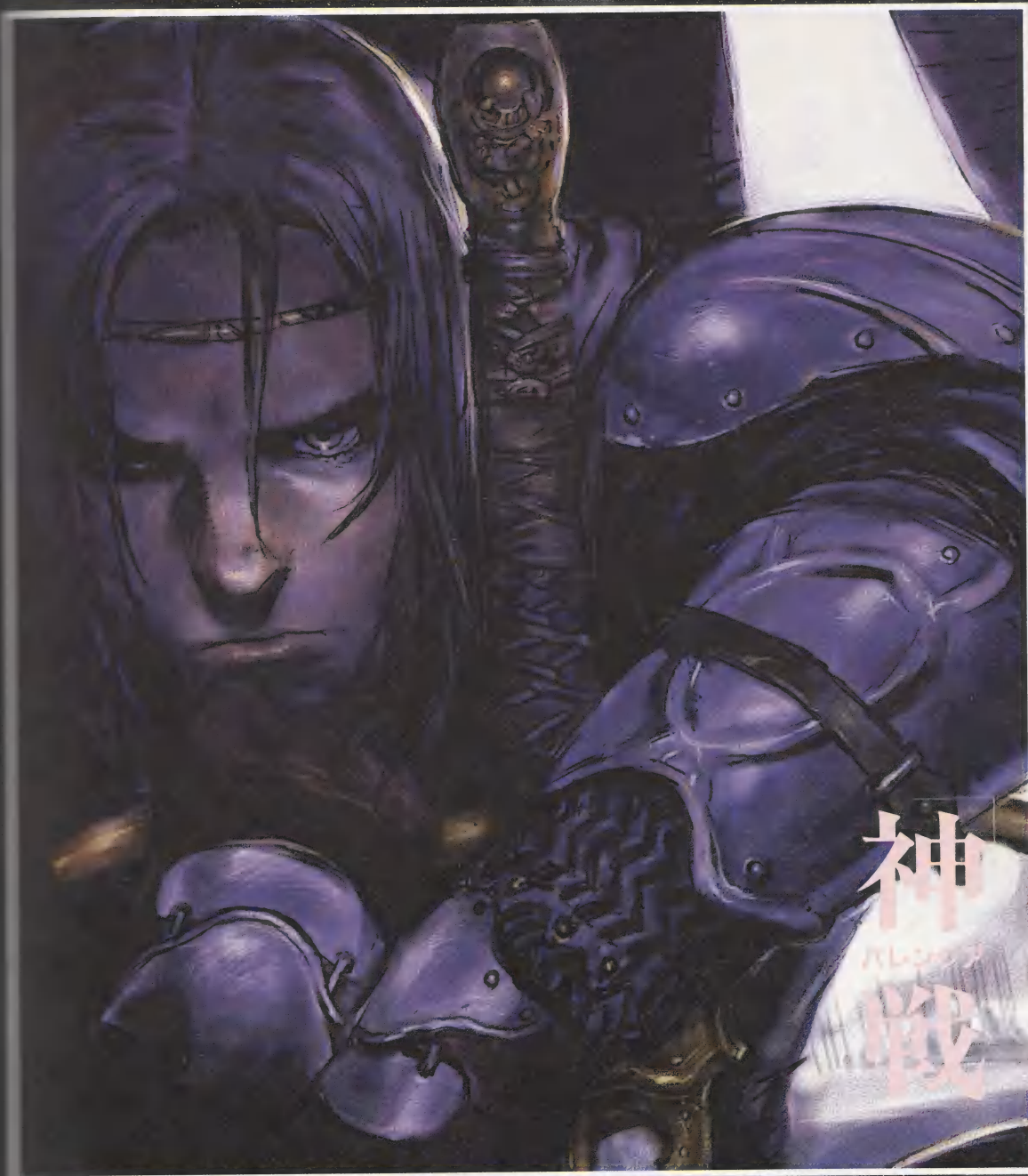
アカネイア編よりもっと大きな世界での壮大な歴史物語です。とにかく遊んでみて下さい。かなり冒険的なことをしていますので理解してもらえるか不安ですが、私としては悔いのない作品に仕上げました。大ヒットにならなくても構いませんが、できれば息の長い作品になってほしいですね。

加賀さんの「大ヒットにならなくてもいいが、息の長い作品に」という言葉に、加賀さんが本当にＦＥを大切に考えておられる気持ちがこもっていると思う。そんな人が作ったゲームだから、我々にもＦＥを愛することができるのだろう、と確信できた。

ファイアーエムブレム
CGギャラリー

寺田 克也

イラストレーター。映画やゲームのキャラデザイン、漫画連載などでも活躍。代表作:映画「セイラム2」衣装デザイン、「バーチャファイター」公式イラスト、ウルトラジャンプ「大猿王」等。

神戦

有り得ない対決

通常できないプレイヤーキャラクター同士の対戦を、アンケート集計を元に組み合わせを決め、対戦させてみました。

アンケート回答ランキング

今回の対戦組み合わせは、ファイアーエムブレムファンが集結するイベント「征服王2」に集まった皆さんにアンケートを取り、ランキングを決定しました。集計前の予想では、オグマVSナバールが1位を獲得すると予想しましたが、意外にもカインVSアベルの組み合わせがトップになるなど、ファンの皆さんの思い入れが伝わる結果となりました。他にも数多くの組み合わせがありましたが、割愛させていただきました。

※今回掲載した画面写真は、編集部でコンピュータ加工したもので、実際のゲーム画面ではありません。

ランク	組み合わせ	対決させてみたい理由
1	カインVSアベル	「モテるアベルにカインが嫉妬したから」、「アリティア騎士団の雄牛VS黒豹の戦いが見たい」など。
2	オグマVSナバール	「どちらが強いのか決着をつけたい」、「ナバールの長髪に頭にきたオグマが、髪を切れと迫る」など。
3	マルスVSマリク	「エリスを奪われたくないマルスがマリクに挑む」、「ファルシオンVSエクスカリバーが見たい」など。
4	カミュVSミシェイル	「華やかな対決になりそう」、「美形敵キャラクター同士の戦いが見たい」、「陰のある2人の対決」など。
5	パオラVSエスト	「アベルとうまくいったエストに、長女パオラ嫉妬の鬼になる」、「長女と三女の姉妹喧嘩」など。
6	マルスVSシーダ ゴードンVSジョルジュ	「夫婦喧嘩」、「もてるマルスにシーダが嫉妬」、「憧れのスナイパーに挑むゴードン」など。
7	ミシェイルVSミネルバ、マルスVSエリス マリクVSリンダ、ナバールVSサムトー	「兄妹対決」、「姉弟対決」、「魔道士王座決定戦」、「本物VS偽物対決が見たい」など。
8	シーダVSカチュア	「マルスに片思いするカチュアを、シーダが許さないと思うから」など。
9	ジュリアンVSマチス ゴードンVSライアン	「バカ兄貴ぶりに業を煮やしたジュリアンが怒って戦う」、「ライアンの腕を試すゴードン」など。
10	ユミナVSマリーシア、マルスVSナバール マリクVSエルレーン	「どっちが生意気か知りたい」、「主人公VS陰の主人公」、「同門対決の決着をつけたい」など。

個性派少数回答

集計したアンケートの中に、少数ではありますが、おもしろい組み合わせがいくつか見られました。この中から5つの組み合わせを選んだものが、右の対決です。先に紹介したランキングの組み合わせにも、それぞれ思い入れがありましたが、この組み合わせにも、さらに深い思い入れが感じられる意見が多くありました。白熱の戦いが予想されるこの対決は、176ページで紹介しています。

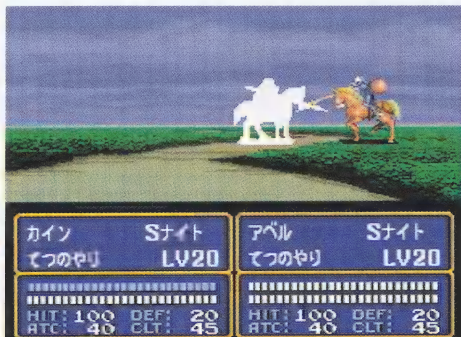
ランク	組み合わせ	対決させてみたい理由
1	カミュVSシリウス	「同一人物であるという、噂の2人が、戦ったらどちらが勝つのか?」
2	マリクVSウェンデル	「マリクの師匠のウェンデルが、エクスカリバーを使いこなせるのか確認するため対決する」
3	ジュリアンVSレナ	「あんなに仲のいい2人が、もし戦ったらどうなるのか?　痴話喧嘩が見たい」
4	シーダVSマリーシア	「大人発言のマリーシアが、マルスを奪うためにシーダに挑んだら…」
5	サジVSマジ	「バーツのみが注目を集める戦士トリオで、バーツに続く2番手を決定させたい」

●ランク順●
対決

BATTLE❶ カインVSアベル
No.1ソシアルナイト対決

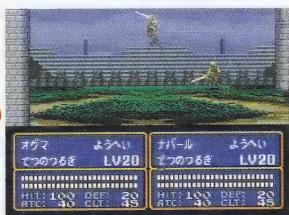
常にマルスと行動をともにする2人は、ゲーム中1、2を競うソシアルナイトであることは知っての通り。細かい違いはあるが能力もほぼ互角だ。ただし、ある一点、アベルには相思相愛で支援効果を受けるエストがいることを除いては……。

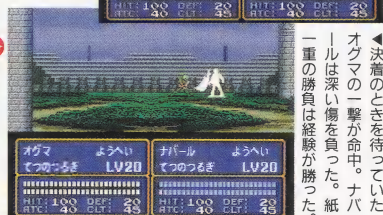
▲嫉妬のあまり気がせいたのか、猛牛カイン、我慢できずにアベルに向かって突進。

▲気持ちに大きな余裕があるアベル。カインの攻撃を素早く身を翻して回避してしまう。

▲アベルの反撃がカインにヒット。しかも大ダメージで、カイン瀕死の状態。そのわけは、アベルの側に寄り添っていた、エストの支援効果だ。愛は強し。

BATTLE❷ オグマVSナバール
宿命の対決

一騎当千の働きをしてくれる彼等は、2人で一国の軍隊を壊滅させるほどの力があり、いつも比較されてきた。ついに機は熟し、対決の時はきた。オグマの経験か、ナバールのテクニックか、勝敗は紙一重だ。

▲相手の出方をうかがう2人。互いの力量を見切っているのか、微塵の隙も感じられぬ佇まいで微動だにしない。

▲しびれを切らし、大きく跳躍してナバールに向かうオグマ。視線だけでオグマを追うナバール。

▶オグマの渾身の一撃が、ナバールを捕らえたと思われたが、最小限の動作でオグマの剣を避けていた。

◀決着のときを待っていたオグマの一撃が命中。ナバールは深い傷を負った。紙一重の勝負は経験が勝った。

BATTLE❸ マルスVSマリク
エリスを巡る対決

最愛の姉を慕う弟マルス。その姉と心を通わせるマリク。エリスを想うが故に、2人が対決するという設定だ。2人の側には、エリスが心配そうな顔つきで対決の行方を見守っている。ファルシオンが勝つのか、エクスカリバーが勝つのか…。

▲先攻はやはりマルス。マリクに駆け寄り、ファルシオンの一撃がヒット。しかし、致命的なダメージにならず、マリクは生き延びた。

▲マリクは魔道書を開き、エクスカリバーを唱えたが、あと少しのところでマルスにかわされてしまう。

▲しかし、マリクは素早く2回目のエクスカリバーを唱えた。これはマルスも回避できず、大ダメージを受けてしまった。エリスは弟よりも、恋人を選んだようだ。支援効果強し。

BATTLE 4 　2枚目対決

カミュVSミシェイル

ファイアーエムブレム中、最強といわれるカミュ。誤った道を選び、戦いの中に命尽きたミシェイル。ゲーム中では出会うことのない数奇な運命を辿った2枚目敵キャラクターどうしが戦う。

▲先制攻撃は、間接攻撃が可能なグラディウスを装備しているカミュだった。ミシェイル成す術なし。

▲投擲されたグラディウスが、ミシェイルを直撃。恐るべしグラディウス。ミシェイル大ダメージ。

▶近寄ったミシェイルに、今度は直接攻撃でグラディウスがヒット。哀れミシェイル絶命。

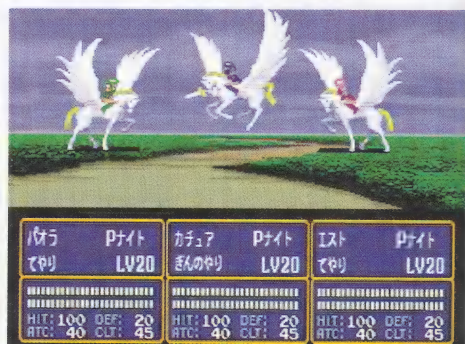
◀瀕死のミシェイル、残る力を振り絞って反撃に出たが、カミュに少ししかダメージを与えられない。

BATTLE 5 　アベル争奪戦

パオラVSエスト

アベルと相思相愛の末娘エストを、アベルへの想いをひた隠しながら見守ってきた長女パオラ。2人の睦まじい姿を見続けるうちに、パオラの心に燃え上がった嫉妬の炎が、妹に刃を向けることとなった。そのときカチュアは…。

▲怒れる長女、嫉妬心に突き動かされたパオラが、エストに先制攻撃を加える。

▲アベルの支援効果か、恋人がいる余裕か、難なくパオラの攻撃を回避するエスト。

▲いつもと違う姉の形相に、パオラの心理を読みとったエストは、アベルを渡すまいと、槍に手を掛けた。そのとき、次女カチュアが割って入り、身を呈し2人の喧嘩を仲裁。これぞ姉妹愛。

BATTLE 6 　痴話喧嘩その1

マルスVSシーダ

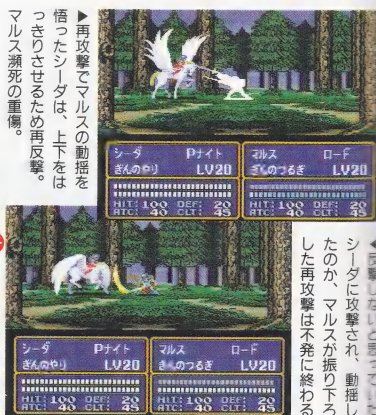
戦争という、非日常に芽生えたマルスとシーダの恋。2人の親密さは軍中でも有名だ。しかし、ふとした言葉から、2人の間に気まずい空気が流れ出し、兵士達が見守る中、ついに喧嘩が始まった。

▲シーダのわがままに、日頃から困り果てていたマルスは、今後の主導権を握るべく、先手に打って出た。

▲マルスの一撃を、危なげのない動きでかわしたシーダは、優柔不断なマルスに愛のムチを加えた。

▶再攻撃でマルスの動揺を悟ったシーダは、上下をはっきりさせるため再反撃。マルス瀕死の重傷。

◀反撃しないと思っていたシーダに攻撃され、動揺したのか、マルスが振り下ろした再攻撃は不発に終わる。

BATTLE⑦ 兄妹対決

ミシェイルVSミネルバ

同じ血が流れる兄妹でありながら、信念の相違から敵味方となったミシェイルとミネルバ。互いの葛藤に、終止符をつけるための決戦が行われる。ミシェイルの理想が勝つか、ミネルバの正義が上回るか…。

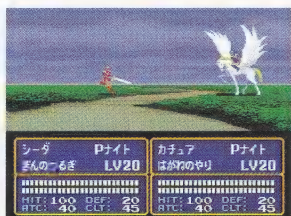
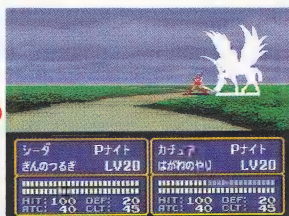
▲兄の誤った道を正すべく、振り下ろされたミネルバの槍が、ミシェイルに命中。

▲ミネルバの攻撃を受け止めつつ、反撃するミシェイル。大ダメージを受けるが、とどまるミネルバ。

▲ミシェイルの攻撃で、致命的な傷を受けながらも、攻撃を繰り返すミネルバ。数奇な運命に翻弄された兄妹の決戦は、壮絶な死闘を続けるのだった…。

BATTLE⑧ マルスの奪い合い

シーダVSカチュア

さまざまな女性から想いを寄せられるマルス。気が気でないシーダの前に、ペガサス三姉妹の次女、カチュアが現れた。カチュアの気持ちを噂で聞いていたシーダは、かねてからの計画を実行に移した。

▲シーダの計画。それは、マルスを想う女性をこらしめることだった。この計画を胸に秘め、カチュアに突き進むシーダ。

▲あまりに突然なシーダの攻撃に、避けることを忘れてしまったカチュアは、シーダの槍を受けてしまう。

▶もくろみとは別の、思ってもみないトライアングルアタックで、返り討ちにあうシーダ。計画失敗。

◀何のことか分からないまま、反撃するカチュア。近くにいたパオラとエストも加わり、必殺技で応戦。

BATTLE⑨ 未来の兄弟対決

ジュリアンVSマチス

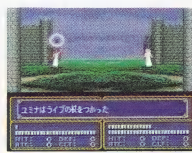
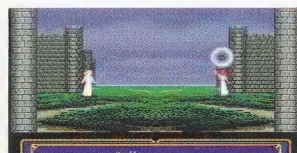
ジュリアンは考えた。なぜレナの兄がマチスなのか。ジュリアンは悩んだ。レナと結婚すれば自分の兄にもなる。ジュリアンは実行した。マチスさえいなければ…。

▲ふらふら一っと寄ってきたマチスの攻撃を、苦もなく回避するジュリアン。自分の考えが正しいと信じ込む。

▲マチスのことが、本当に嫌だったのか、ジュリアンのクリティカル連発。マチスは倒れた。

BATTLE⑩ 背伸びシスター対決

ユミナVSマリーシア

波紋を呼んだ、大人発言のマリーシア。泣きわめく双子の弟、ユベロを叱咤するユミナ。全キャラクターの中で、年齢が低いにもかかわらず、大人びた態度を示す2人のシスター。今ここにどちらが大人かの決定戦が行われる。

▲何を思ったのか、ライブの杖を使い、ユミナを回復するマリーシア。

◀ユミナもライブの杖を使用。戦う術を知らないのか。

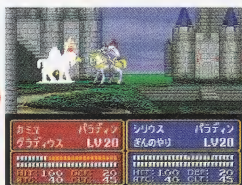
●少数回答●

対決

BATTLE❶ 同一人物（?）対決

カミュVSシリウス

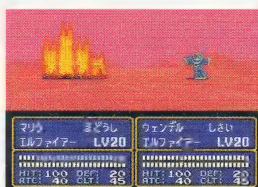
ファイアーエムブレム最大の謎、カミュ・シリウス同一人物説。この定説を覆すべく（単純に見てみたいという興味か？）、この対決を取り上げる。同一人物ならば、互角の戦いを見せてくれるはずだが…。

▲愛馬の俊足を活かし、先制攻撃に出たシリウス。カミュは悠然と構えている。

▲カミュは、シリウスの攻撃をまともに受けるが、持ち前の防御力の高さから、かすり傷程度のダメージ。

▲カミュの反撃。カミュが装備している武器は、やはりグラディウスで、シリウスに瀕死の重傷を負わせる。同一人物なら第１部の彼の方が強いと思われる。

BATTLE❷ 師弟対決

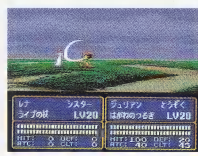
マリクVSウェンデル

魔道の国カダインの大司祭にして、マリクとエルレーンの師でもあるウェンデル。そのウェンデルに、エクスカリバーを得たマリクが一戦指導を願い出る。

▲小手調べとばかりに、マリクに対して攻撃するウェンデル。マリクも避けずに受け止める。

▲修行の成果をエクスカリバーで披露するマリク。大ダメージながら、マリクの成長を確認するウェンデルだった。

BATTLE❸ 痴話喧嘩その２

ジュリアンVSレナ

なかなか表に現れない、ジュリアンとレナが仲良くしているシーン。実は移動中に育まれているのかも知れない。そんな、身分を越えて愛を貫く２人が、何らかの原因で戦うことになったらどうなるだろうか。激しい戦闘か、それとも…。

▲しかたなく攻撃しているようなジュリアン。振りが甘く、レナは回避する。

◀攻撃なんてできないレナは、ライブを唱える。つつましい。

BATTLE❹ なり振り構わず対決

シーダVSマリーシア

シーダの心配は、第２部になっても変わらなかった。開戦後すぐに合流したマリーシアが、マルスに惹かれているらしいという噂を聞きつけたシーダは、相手が年下にもかかわらず、戦いを申し込むのであった。…という設定である。

▲嫉妬の鬼と化したシーダは、素早い動きで先制攻撃を敢行。マリーシアに直撃。

◀マリーシアの反撃。なんと杖の直接攻撃である。シーダ重傷。

BATTLE❺ No.2戦士決定戦

サジVSマジ

サジは思っていた。マジよりは戦える…。マジは思っていた。サジよりも使える…。バーツばかりが出撃する日々に、２人の思いはまとまっていった。No.2はオレだと。

▲まず、マジがサジに斧を振り下ろした。力任せの攻撃に、サジは瀕死の重傷を負う。

▲死にかけのサジの反撃で、マジも重傷に。結局どっちもどっち。

エムブレムの法則

FE'S LAW

ファイアーエムブレムをプレイ中に起きる、さまざまな出来事や、法則性を感じることなど、マーフィーの法則のように、誰もが経験することを、格言調の文章にしました。集めたジャンルは、全般についての「ファイアーエムブレム学」と、登場キャラの「キャラクター学」、最後に「プレイヤープレイスタイル学」の３つです。

ファイアーエムブレム学

キャラクター育ての法則

気に入ったキャラクターほど**成長率**が**悪い**。※1

◆

「キャラクター育ての法則」の発展

気に入ったキャラクターほどあと一歩で**敵**に**届かない**。

気に入ったキャラクターほど**よく死ぬ**。

◆

ファイアーエムブレムにおける「1」という数字の関連性

あと１ターンというときに**仲間**は**倒される**。

敵のHPは、**１残る**。

気がつくと**武器**の耐久度は**１になっている**。

◆

アイテムの法則

使いたいアイテムは、**誰かが持っている**。※2

※1　仲間になった当時は強くても、レベルアップでパラメーターが増加しないことがある。

※2　レベルアップ時に有利なオーブ類などは、特に注意が必要だ。

敵戦力の行動傾向の考察

こないだろうと思ったところに**やってくる。**

敵の攻撃はHPが少ないときほど**よく当たる。**

増援は**出現地点**から離れると現れる。※1

2回攻撃されると、2回目の攻撃は**必殺の一撃**である。

◆

熟考の再確認的法則

やり残したことは「**たいき**」「**せいあつ**」「**ターン終**」を選択して気づく。

◆

回復の悲観的法則

回復させたい仲間は**遠くにいる。**

回復しても**全快しない。**

◆

メンバー加入時の疑問的法則

話しかけるまでは**敵である**。また向こうもこちらを**敵だと思っている。**

◆

闘技場の法則

賭金は同じでも、対戦相手が同じとは**限らない。**

1ラウンドは生き延びても、2ラウンドで**倒される。**

◆

「闘技場の法則」の結論

オグマとナバールに**まかせておけ。**

※1　出現地点をキャラクターで塞ぎながら、全ての増援を倒したと思い、移動してみると、倒しきっていない増援が現れる場合がある。

マルスの法則

マルスは「**かいもの**」係である。

◆

「マルスの法則」の応用

1. マルスは**荷物持ち**である。

2. マルスは**宝物回収係**である。

◆

結論

それでも大事な**主人公**である。

◆

シーダの法則

攻撃することよりも**誰かのとなり**にいることが多い。※2

◆

カインとアベルの法則

2人とも優秀だが、多用するのはどちらか**ひとりにしぼられる。**

◆

ドーガの法則

気がつくといつも**最前線**に立っている。※3

◆

ジュリアンとリカードの法則

盗賊2人の出番は「**はねばし**」と「**とびら**」の有無による。

◆

マリクの存在意義的法則

マリクの際立つ能力は「**エクスカリバー**」が使えることにある。

※2　闘技場に入ったオグマや、敵将を倒すマルスのとなりにはシーダがいる。シーダはHPが少ないので、倒されやすいからだ。
※3　防御力が高いドーガは、敵をせき止めるため最前線に送られる。

フィーナの行動の法則

とりあえず**踊る。**※1

◆

「フィーナの行動の法則」的チキの行動の法則

なにはなくとも**「りゅうせき」**

◆

「チキの行動の法則」の結論

それでも自軍ターンには変身が**解けている**ことが多い。

◆

ペガサス三姉妹の法則

トライアングルアタックを使おうと思っても、誰かひとりが**離れた**ところにいる。

3騎のペガサスが集まっていても、その中のひとりは**シーダ**である。

◆

オグマとナバールの法則

残したい敵も残さず**倒す。**※2

最も長くとどまるところは**「闘技場」**である。

回避をあてにしていると**大きなダメージ**を喰う。

◆

仲間になる時期による出撃メンバーの法則

後半で加わったキャラクターは、後半であればあるほど**出陣しない。**※3

後半で加わったキャラクターは、仲間になっているキャラクターよりレベルが**低い。**

※1　戦うよりも、踊っていることが多いキャラクターである。
※2　この2人が通ったあとには、草木一本生えないほどに敵を倒してしまう。
※3　キャラクターを育てるのに時間が掛かるので、このような事態になる。

プレイヤー　プレイスタイル学

FEにおけるリセットボタンの法則

うまくいっているときはリセットするのが**近い**ときである。
FEプレイ中は、他のゲームよりリセットボタンを**多く押す**。※4

◆

「リセットボタンの法則」の応用

やり直したシナリオは、やり直す前より**悪い状況**になる。

◆

キャラクター選択の法則

ステータスよりも、時として**ルックス**が重要視される。

◆

「キャラクター選択の法則」の発展応用

成長率が悪くても気に入ったキャラクターなら**育てる**。※5

◆

裏技の法則

裏技が使えると分かるのは、**次のシナリオに入ってから**である。
あなたのカセットでは**裏技**は使えない。※6

◆

アンチFEファンの法則

FEを嫌うひとはFEの**大ファン**になり得る。

◆

FEプレイヤーの結論的法則

ふと我に返ると、また**電源**を入れてしまっている。

※4　仲間が全員生きていなければ、真のエンディングが見られないため。
※5　ひとに何をいわれようが、聞き入れない。それがＦＥファンの証。
※6　裏技が使えたのは初期出荷分のカセット。それ以降の出荷分からできなくなった。有名な話である。

どこにでもみられる
グラの悲劇
作・那洲雪絵
……終わった
らしいな
シーマ様が
ご無事なら
それでいい
オレも
投降しよう
?
……あ、あの
ここから
出たいんだが
どいてくれ
ないかな?
♪
うぎゃあああ
な……
なんだこの
阿鼻叫喚は
何が
おこってる
んだ!?
ザンザンザンザン
※ロディ Sナイト LV13
無抵抗のグラ兵
皆殺し中
ザン
うわぁ
来るな
ザン
こないで
お願い
ザン
ザン
たす
だしぃ
だって、かならず
ここに逃げこむ人が
いるんだもの…
そしてなぜか
かならず
このヘンにチキがいる…
おわり。

田村由美
YUMI TAMURA

PROFILE

9月5日生まれ。和歌山県出身。代表作は、「BASARA」「巴がゆく!」等多数。現在小学館別冊少女コミックで連載中。ゲームもお好きである。

QUESTION

先生はFEをプレイされたことがないとのこと。どのように絵のイメージを固められましたか?

ANSWER

実は今やっています。シミュレーション系は初めてですが、楽しいです。描くときは、それプラス設定資料や友人の証言から、勝手にイメージさせて頂きました。

QUESTION

今回描いて頂いた人物達の中で、先生のお好きな人物とその理由をお教え下さい。

ANSWER

少年少女より、兄さん姉さんやおじさんが好きなので、マルスよりオグマ、ナバール達の方が、描いてて嬉しいです。

フリートーク
FREE TALK

今回のファイアーエムブレム・ザ・コンプリートでは、
多数の漫画家さんとイラストレーターの方に描き起こしのイラストやマンガの執筆をお願いしました。
そしていずれの方にも、素晴らしい作品を提供して頂くことができました。
ここでは、3人の漫画家さんにご登場頂いて、
今回のお仕事、そしてFEに対する思いを語って頂きました。
お忙しいところ、質問にお答え下さってありがとうございました。

水縞とおる
TOHRU MIZUSHIMA

PROFILE

漫画家。代表作「恋人は守護霊!?」「楽しい家族生活」「キューティー天使」「クルセイダー」等。現在は学研や新書館発行の雑誌・単行本にて活躍中。

QUESTION

今回漫画を描かれるにあたって、最も苦心されたことは何でしょうか?

ANSWER

熱狂的支持者を多く持った人気のある作品なので、各キャラクターのデザイン部分で、かなりプレッシャーがありました。

QUESTION

今後はどのような漫画を描いていかれたいとお考えですか?

ANSWER

明るくて楽しい、描いていても読んでいても辛くならない作品を描いていきたいと思います。

水玉螢之丞
KEINOJOH MIZUTAMA

PROFILE

イラストレーター。週刊ファミ通誌上にて「元祖水玉本舗」連載及び「広井王子のマル天通信」のイラストご担当。切れ味鋭い文章も絶品。

QUESTION

先生がFEの中でお好きなキャラクターとその理由をお聞かせ下さい。

ANSWER

そらやっぱナバールでしょう。強いし無愛想だし、戦闘グラフィックはコテコテにアレだし。かっこいいっす。

QUESTION

もし先生が今までのキャラクターを使ってFEの続編を作るとしたら、どうなりますか?

ANSWER

仮面の騎士シリウスが再び黒騎士カミュとして、マルスに1対1の剣の勝負を挑む「逆襲のカミュ」……ダメ?

クイズで振り返ろう！ファイアーエムブレム

人それぞれ、色んな楽しみ方をしてよいのがファイアーエムブレムの良いところ。ここでは、アカネイア三部作にちなんだクイズで皆さんのFE知識にチャレンジしたいと思います。ちなみに、ファミコン版１作目からはファミコン版のみにあった設定を題材に選んでいます。そして、ファミコン版１作目とスーパーファミコン版第１部は基本的に同じものと考え、スーパーファミコン版は第２部から出題しています。答えは186ページ。

ファミコン版 第１作目編

QUESTION 1

ファミコン版１作目が発売されたのは？

①1990年
②1991年
③1992年

QUESTION 2

スーパーファミコン版第１部では全20章となったが、ファミコン版では全部でいくつマップが存在した？

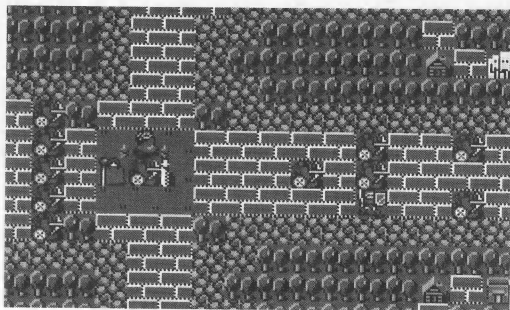
QUESTION 3

マップ５「オレルアンの戦士達」で仲間になるのはオレルアン騎士団以外だと誰？

QUESTION 4

マップ９でスナイパー・ジョルジュが仲間になるが、その場所の名は？

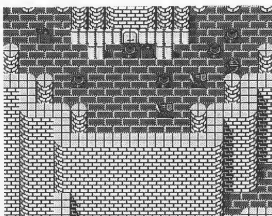
QUESTION 5

マップ13で登場するグルニアの大戦車部隊は通称で何と呼ばれていた？

QUESTION 6

マップ18「グルニア黒騎士団」でカシミア大橋を守る敵将は？

①カミュ
②スターロン
③ギガッシュ

QUESTION 7

マップ23「悪の司祭ガーネフ」と、スーパーファミコン版のマップの違いは？

QUESTION 8

マップ24「マムクートの王国」で仲間になるエリスの職業は？

QUESTION 9

最終マップ「選ばれし者達」で仲間になる人物はいた？

①いる
②いない
③２人いる

QUESTION 10

スーパーファミコン版ではタイトル画面の前に封印の盾が画面に現れたが、ファミコン版では何が現れる？

ファミコン版 第２作・外伝編

QUESTION 1

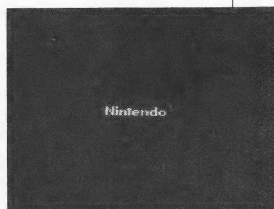
外伝で、アルム軍、セリカ軍が最初に戦う敵の職種はそれぞれ何？

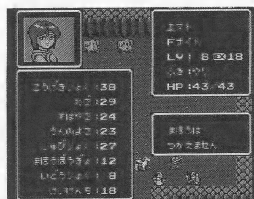
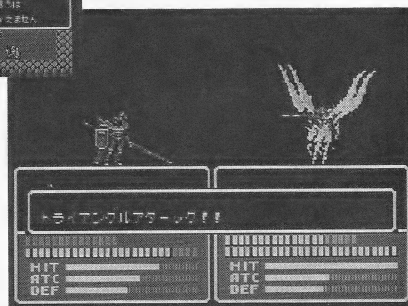
QUESTION 2

アルム軍が、解放軍のアジトで仲間にする人間の数は？

①２人
②３人
③４人

QUESTION 3

ソフィア城で再会を果たすアルムとセリカだが、次に会う場所はどこ？

QUESTION 4

外伝にも登場するペガサス三姉妹。いったいアルム・セリカのどちらの軍の所属？

①みんなアルム軍
②みんなセリカ軍
③エストのみアルム軍

QUESTION 5

ドーマ神殿内で手に入る武器は、いったいいくつあった？

スーパーファミコン版「紋章の謎」編

QUESTION 1

スーパーファミコン版「紋章の謎」の発売はいつだった？

①1993年１月
②1994年１月
③1995年１月

QUESTION 2

グルニア占領軍司令官ラングの居城で仲間になるのは？

QUESTION 3

アカネイア軍の勇者アストリアは、何回目の登場でようやく仲間になってくれる？

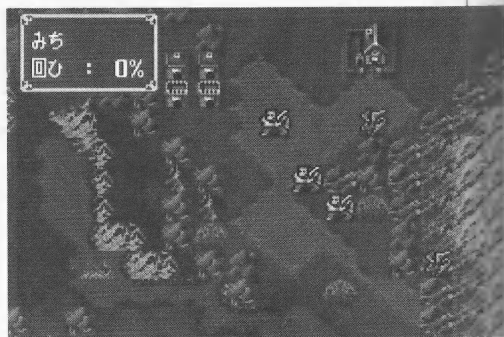
QUESTION 4

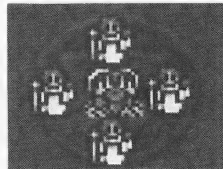
オレルアン国王がアドリア峠でマルスに渡した物は何？

QUESTION 5

第20章「暗黒皇帝」のマップで囚われのみになっているのは誰？

QUESTION 6

ガーネフを追って飛竜の谷を訪れたマルス一行。ここの村で手に入る大事な物とは？

QUESTION 7

メディウスの周囲にたたずむ４人の司祭。マルス達から見て最も遠い場所にいたのは誰？

QUESTION 8

アリティア国王となったマルス。彼は第何代目のアリティア国王？

解答

ファミコン版第１作目編

1	①1990年	６年なんてあっという間だ
2	全部で25マップ	かなりやり応えがあった
3	ウェンデル	マリク、マチスはもう仲間
4	ペラティ城	敵将マヌーが守るマップ
5	グルニアの木馬隊	可愛い名の恐ろしい部隊
6	②スターロン	ギガッシュは木馬隊の敵将
7	左右対称でない	スーファミ版では左右対称
8	僧侶	シスターでも司祭でもない
9	①いる	司祭ガトーが仲間になる
10	ファルシオン	大きくななめに表示される

ファミコン版第２作外伝編

1	盗賊、ゾンビ	倒してもまた出現するので経験値稼ぎに利用した
2	②３人	リーダーのクレーベ、そしてフォルスとパイソンだ
3	ドーマの祭壇	結局最後のマップでしか再会できないのだ
4	②みんなセリカ軍	アルムが三姉妹揃い踏みを見られるのも最後のマップ
5	２つ	言わずと知れたファルシオンとグラディウスの２つ

スーパーファミコン版「紋章の謎」編

1	②1994年１月	もう２年も遊び続けている
2	サムトー	緊張の中の息抜き的な存在
3	４回目	仲間にした途端２軍行き？
4	命のオーブ	国王の勇気ある行動に感動
5	ミディア	アストリアも心配したろう
6	スターライト	銀のオノと秘密の店もある
7	エリス	マリクは大変だった
8	第５代目	エンディングでわかる

FIRE EMBLEM

FE ファイアーエムブレムに魅せられた人々

昨年11月３日に開催された、ファイアーエムブレムのファンの集い「征服王２」の会場で、来場されていたみなさんに大アンケートを敢行しました。ここでは、そのアンケートから拾った、ファンのみなさんの面白いエピソードをテーマごとに分類して紹介したいと思います。思わずうなづいてしまう話あり、笑ってしまう話あり。みんなしっかりＦＥを楽しんでいるようです。

レッツ・ゴー、ビギナーズ！

始めはみんなそうでした。誰でもそんなときがある。何も恥ずかしいことはない。
でも何だかやはり笑ってしまうビギナーズのエピソード集です。

ナバールを仲間にする方法がわからず殺してしまい、そのままセーブ。続行した…。

（匿名希望）

やっぱり初めての人は戸惑うみたいですね。しかもナバールを殺してしまったというのがすごい。

●

マルス様を１回も戦わせず、大事にお守りしていたら、メディウスを倒せるのがマルス様しかいないということがわかって、経験値なし、レベルアップなしのマルス様でどーしよーと路頭に迷いましたね（笑）。武器レベル不足でファルシオンかメリクルが持てなかったはず…。

（東京都・まりまる）

まあ一応マルス以外でも倒せないこともないんですが大変なんですよね。そりゃ困ったことでしょう。

●

弓兵の使い方を知らず、２面まで接近戦させてたこと。

（匿名希望）

取扱説明書を読まずにゲームを始めたんですね。ゴードンが敵兵に反撃でもして気付かせてくれたのかも。

失敗と言えば、初めてＦＣ版のＦＥをプレイしたとき、攻略本もないし、シミュレーションは初心者だったので、全メンバーに平均して経験値が行き渡るような戦い方をしてたのです。その結果、マップ20で誰もカミュを倒せなくて、数か月そのマップで止まっていました（弱い人はいないが、強い人もいなかった…）。あとで気が付いて最初からやり直しましたが。

（埼玉県・るうくにゃん）

これは結構同じ経験をした人がいるんじゃないでしょうか。初めてなら、均等に愛してしまいますよね。

●

２部で大地のオーブの効力を知らずに、20章でオグマに持たせていたら、そばにいたドーガのＣＬＴ値が上がったので焦りました（笑）。

（千葉県・火紫野枝実）

大地のオーブの支援効果も、攻略本なんか見ない人はずーっと知らない種類の事実だと思います。隠れた支援関係の発覚か!?　なんて思ったりしますよね。

初めてのとき、愛するナバールを殺したまま制圧したらどうなるかを試しに見てみて、そのままセーブしてしまったこと。

（兵庫県・碧智月）

初めてなのに、いきなりナバールを愛してしまってたんですね。しかも殺したままお別れなんて…。

●

最初ファミコン版をやったとき、いつの間にか２章でオグマを殺していて、最後までその存在すら知らなかった。

（神奈川県・伊藤美絵）

よりによってオグマとは…。しかし先ほどのナバール殺しといい、ビギナーズは真面目にやると強い！

●

初めてのプレイのとき、ＳＦＣ版のマップ１－16で、カミュが間接攻撃できるのを知らずカインがやられた。おのれカミュ。

（匿名希望）

コントローラーを握りしめたあなたの顔が、みるみるうちに蒼白になっていく様が目に見えるようです！

FE初心者の方々、安心して下さい。みんな始めはこんなですから。

神奈川県・縄山航
◀よくもまあこんなに描いたもんですね！　それぞれ特徴をつかんでると思います。

東京都・稲刈豊作
◀お気に入りのキャラ勢揃いという感じでしょうか。ジョルジュが何だか焦ってますね。

我が家のミラクルキャラクター

親が違えば子も違う。愛の形は人それぞれ。何が起きるかわからない。
みんなそれぞれ、自慢のキャラクターをお持ちのようです。

……………いろいろ編……………

こわれた槍で敵の攻撃を避けてくれたドーガ!

（匿名希望）

●

マップ1－16で、アベルが敵の攻撃（命中率88%）を5回連続で避けた。

（匿名希望）

●

マーモトードで、マリクがお宝を見つけた! しかも2つ。あとはジュリアンだけだったのに。

（愛知県・北方あきの）

●

ワーレンで増援に囲まれたハーディンが、ＨＰ１で生きのびました。ターンが変わった瞬間、よくやった! と叫びました。

（静岡県・はざまけい）

●

場所は１部でカミュが出てくるマップでした。変身前のチキを間違えてシューター３人の射程距離内に入れてしまったが、高い命中率の中、３回連続で避けてくれた…。びっくりです。

（埼玉県・夢前宮都）

●

２部でフィーナが火竜７匹、氷竜６匹、飛竜５匹の攻撃をすべて避けてくれた。

（匿名希望）

●

私は今までガーネフのマフーに当たったことがない。

（匿名希望）

運命の巡り合せか、それともキャラに対する愛が、キャラにミラクルプレイをさせるのでしょうか。ある日あるとき突然に目覚め、ミラクルプレイを繰り出すキャラクター達。この予測のつかない幸運も、ＦＥを遊ぶときの楽しみのひとつですよね。特に戦いはそのキャラクターの生死がかかっているわけで、死んだらやり直すしかないＦＥでは、嫌でも力が入ります。

…………進めカイン編…………

竜の祭壇１で、死にゼリフを見るために何も持たせずにカインを魔竜に突っ込ませたが、ひたすら避け続けて20ターン近く生き残った（他のキャラは10ターン以内に全滅した）。

（神奈川県・破弓翔）

何も持たせないことで、カインも腹をくくって踏ん張ってしまったんではないでしょうか。

●

１部でカインがカミュを必殺で倒したときは、驚くというより、ビビった…。

（匿名希望）

チクチクやるんではなく、グサッと必殺というのが効いてますね。一気にカインが好きになったのでは?

…………傭兵の底力編…………

マーモトードの砂漠で、バーサーカーに「ええい、必殺くらっても死なねえ!」とばかりにぶつけた（残りHP2になる計算）オグマが、相手の攻撃（命中率93%）をかわし、返す刀でバーサーカーに必殺を叩き込んだ一件。

（栃木県・久見恵）

実に気分壮快な一瞬ですよね! 傷ついても回復させりゃあいいんですが、無傷で敵を片付けると、何か汚されなかった気がして妙に嬉しいもんです。

１部グラの面で、ペガサスナイト相手にオグマが壊れた剣で２回連続必殺を出した。

（東京都・輝龍むゆ）

あんな重いもん持って２回連続で必殺を出された日にゃあ、誰も生き残れないでしょ!?

●

なんでうちのナバールは、何もなしで最高値までよく育つ?

（神奈川県・谷口亮子）

愛だろ、愛! やはり愛されてるとわかると、ついつい頑張ってしまうんじゃないでしょうか?

●

終章２でガーネフをおびき出そうとナバールを進めたところ、間違えて一歩余計に進んでしまい、マフー、ボルガノン、ドゥラーム、メティオで攻撃されまくったが、当たったのはドゥラームだけだった。

（匿名希望）

いやしかし、見事なかわし技ですが、よりによってドゥラームにぶち当たってしまうとは…。

………ジュリアンだって編………

第２部、エスト救出のために送り込んだジュリアン。いきなり必殺を出してジェネラルを倒す（アーマーキラー装備）。少なくとも２ターンはかかると思ったが。

（東京都・松井真治）

ジェネラルを一撃で倒せる盗賊、というのもなかなかいないでしょう。

●

ジュリアンが敵に囲まれ絶対死ぬと思ったのに、死ななかった。彼を見直しました。

（匿名希望）

盗賊なだけに、戦闘時には余計な期待は持たないもんですが、そんなときのこんな頑張りは心を打ちます。

愛知県・山部文恵
◀大変きれいなイラストです。こうやって見ると、ジュリアンも結構複雑な人間関係にあるんですね。

東京都・J&R
◀いや、いろいろと大変そうなのはわかりますが、何もそこまで力んじゃわなくても…。

マチスを仲間にするときに、おとり用にマルス様を出したにも関わらず、マチスが一直線にジュリアン(残りＨＰ６)のところへ走って行った。もうだめだとリセットキーに手をかけたが、ジュリアンはあっさりとかわしてくれた。

（匿名希望）

残りHPが少なければ少ないほど、こういうときって嬉しさが増しますよね。

●

リンダが出て来るマップで、残りＨＰ３のジュリアンが、７回連続で敵の攻撃を避けた。でも８回目には死んじゃった。

（匿名希望）

その間手出しもできずにハラハラドキドキしながら見守ってたんでしょうね。いや残念。

２部構成の広い舞台で、のべ100人以上のキャラクターが活躍するわけですから、往々にしていろんな事が起こるようです。

勝ちぬき自慢!!

なせばなる。でも実は狙ってやったんじゃないことの方が圧倒的に多い。
あれよあれよの大躍進を見せた名戦士達をご紹介。

………なんたってオグマ編………

場所は忘れたが、オグマ５人斬り（５人連続で殺しまくり）！

（東京都・藍雨絵緒）

こういう場面に接すると、敵兵も勇気があるというか、無謀というか、自信過剰というか…。

●

オグマが必殺10連発…。

（匿名希望）

一度電卓を引っ張り出して、その確率を計算してみて下さい、ぜひ！

●

HP1の状態で５～６人の攻撃をかわして倒したオグマ。

（匿名希望）

触れられたら死ぬ状況の中で、こんな奮闘ぶりを見せられて、愛せないはずがない。

………カインが来た！編………

第２部のカダイン砂漠で、レベルアップしてないカインが、増援部隊をアストリア以外全員皆殺しにしたこと。

（匿名希望）

ホントーですか!?　増援部隊アストリア付きっていうと、例のアレでしょ？　それはすご過ぎる！

ワーレンで増援がわらわらと出て来る中、アベルが倒れたので、どうせリセットすると思ってカインを敵の中へ入れたら、避けまくりの必殺出しまくって突破してしまい、ついでにボスも倒してしまったこと（武器は鉄の槍だったと思う）。

（戸簾雅之）

ボスが「ついで」に見えてしまうくらい、恐るべき戦いぶりだったんでしょう。リセットしました？

………なぜなにゴードン編………

ブラックナイツカミュの面で、ゴードンが必殺でカミュを倒した後、マケドニアで一撃でミシェイルを撃ち落としました。

（匿名希望）

何か怒ってたんじゃないですか、お宅のゴードン氏は。しかし、これでジョルジュを抜いたのでは？

●

第１部「ブラックナイツカミュ」にて、ゴードン残りHP6で10人抜き。

（神奈川県・雅鷹也）

間接攻撃で10人抜きとは、状況が整わないとできるもんじゃないです。しかし、10人抜きとは…。

……………その他編……………

レナさんがボルガノンで必殺を連発して、１人で増援部隊を半壊させた。

（匿名希望）

レナさんにボルガノンは似合わないし、必殺の連発はもっと似合わない…。

●

第２部のマップ19で、アカネイア騎士団（増援含む）をリンダだけで全滅させた。リザイア使用。レベル10の司祭。

（匿名希望）

カワイイ女の子がやって来たんで、アカネイア兵も油断したに違いない。

●

ワーレンの敵をドーガ１人で倒してしまった。

（匿名希望）

成長したドーガに足りないのは機動力くらいで、本当に強くなってくれます。

こんなに活躍してくれると、もうパーティーからはずせなくなりますよね。プレイヤーの数だけ、活躍してくれるキャラクターがいるんでしょう。

千葉県・彩乃奈智
◀こりゃまたかわいらしいゴードンだこと。こんなに愛してもらって幸せだね！

愛知県・氷神竜華
▲レナさん泣いてます。あの人が見たいのはあなたの笑顔ですよー。

OH／　なんとかしてくれ／

俺が一体何したという？　私は何にも悪くない／　そうでしょうそうでしょう。
すべては神様が決めたこと。じっと我慢して、いい日が来るのを待ちましょう。

…………不幸な人々編…………

レナが兄さんに殺された。しかもリセット押してるのに３回も…。仕方ないからマチスをたこなぐりで殺して、リセット押してやり直したら、ようやく目が覚めたのか、今度はジュリアンを殺した。ニクかった…。

（匿名希望）

はい、わかります。オレルアンでのマチスは、ひょっとするとシリウス以上にニクい男です。

●

あと２～３歩で制圧／　と思ったときに、増援が出て来てマルスが死んでしまった…。

（匿名希望）

よほど近くに出現したんでしょうね。あなたの心のすきまに、今日も増援部隊が忍び寄る。

●

第１部の「ファイアーエムブレム」の章で、カインが盗賊(残りＨＰ２)を相手に４回連続空振りした。

（神奈川県・荒井和子）

カインもやるときはやるが、やらないときは徹底してやらないようです。

●

死にかけのセシルがシューターに狙われ、逃げまくってロシェのそばに行ったら、大当たり(泣)。１人のときは避けてたのに。

（匿名希望）

ロディと間違えてロシェに駆け寄ったセシルが、ロディと知ってビックリ、油断したところで大当たり／

●

アベルがエストを殺したとき「ごめんねアベル…」「許してくれエスト…」てめーら恋人の顔も認識できないのか!?　としばし固まってしまいました。

（匿名希望）

マチスだと「まったくしょうがねえなあ、リセットしよ」で済むんですけどねえ。

●

ラディとか戦いのプロなのに、私のは盗賊にまで負ける。本当にオグマと職業同じなんかっ／

（千葉県・井野場ひろみ）

傭兵とはいえまだまだ発展途上。愛を持って育てて、とりあえず盗賊には勝てるようにしましょう。

●

マリーシアにスターライトを持たせてガーネフを迎撃したら、力が弱いためにガーネフをそのターンで殺せず、次のターンでメティオを喰らいまくって、スターライトを持ったまま昇天されてしまいました。

（匿名希望）

本当はもう大人なんだけど、実はまだ子供なんですよ、やっぱり。

…………シリウスといえば編…………

シリウスが、制圧直前に闘技場でクリティカル値１の魔道士にやられて死んだ…。

（匿名希望）

さすがシリウス、持ち味を発揮してくれてます。この人の場合、相手の必殺数値が低くても油断できない。

●

マップ２－６で、ラングの手槍を使い切らせようと、ワザと的になっていたのですが、途中シリウスにしたら、いきなり必殺を喰らって、序盤にて「すまぬ…」。まさか大陸最強の黒騎士が手槍の必殺を喰らうとは…。運って大切だと思いました。というわけでリセット。

（東京都・渚梨央）

だから途中シリウスにしたらダメなんですってば／というわけで、ではないっすよ／

………傭兵といえども編………

マップ１－４でマチスにナバールを殺され、あと少しでクリアという怒りと、個人的恨みで、オグマでマチスを倒した。

（千葉県・北条氷貴）

相変わらずあちこちで恨みを買っている人です。ところで、ナバールですら殺されましたか…。

●

第２部19章で、敵のど真ん中に１人だけ飛ばした（ワープで）ナバールが、ほぼすべての敵を倒して油断していたところに、シューターの弾を喰らって死んだこと。

（匿名希望）

あなたがホッと息を抜いたとき、あなたの愛するキャラクターも同じく油断してしまうのです。

●

第２部、マルスが村でハマーンの杖を手に入れるマップ。オグマに鋼の剣で城のシューターをどつきに行かせたら、シューターが避けた。別に失敗ではないが、アゼンとした。

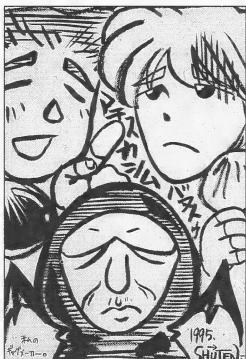
（匿名希望）

ほほう、空振りしましたか。あんな動きそうもない敵を相手に、しかーもオグマが。

●

第２部６章の「悪の巣」で、ラングの手槍の必殺を喰らって、ＨＰ満タンのオグマが一撃で葬られたこと（ラングの反撃、オグマはアーマーキラー装備)。

（匿名希望）

一番驚いたのはオグマだったでしょうね。足でももつれちゃったんでしょうか。ラングは本当にやなヤツなので、余計に悔しいですよね。

山口県・周天
◀今ひとつ人気の面で問題のある３人衆です。愛らしい感じですけどね。

茨城県・ナンバーエイト
◀いやいや、カシムも実は隅に置けないんですね。感じ出てます。

神奈川県・藤将都
◀なかなか現代風のジュリアンになってますね。レナさんお元気ですか？

…………チキいろいろ編…………

チキを第２部の最後にオームの杖で生き返らせたら、竜石がなくなっていて、ただの女の子になってしまった…こと。

（東京都・今野紅子）

うーん、確かにただの女の子ですね。いや、ただのってことはないですけど、でも戦力にはなりませんね。

●

チキの死亡率33%。

（東京都・石井正美）

チキ死亡率３分の１…。

（東京都・雪村麻琴）

違う人から同じようなチキ死亡率の報告が…。東京地方では、チキは３回戦うと１回は負けます。

チキが火竜ごときにポコポコやられる様は見事であった…。一体どうなってんだ、コラー！

（匿名希望）

ポコポコやられましたか、ポコポコ。やられかたもかわいいですね、ポコポコ。

…………その他編…………

マチス、ジョルジュ、アストリア。のちの仲間に向かってくるな！

（匿名希望）

仲間になるまでは目隠ししてるんだと思って、せいぜい大きな声で自分を主張しましょう。

特にないですけど、敵の残りHPが１とか２で、ようしと思って弱いキャラでとどめを刺そうとするとはずす、というのはよくあります。そーゆーものらしいですが。

（匿名希望）

いやいや、それだけで十分あなたはファイアーエムブレムの本質に触れてらっしゃると思います。そーゆーものかどうかはわかりませんが。

予期せぬ不幸が皆さんを均等に襲っているとお見受けしました。でも、見方を変えれば、不測だからこそ、毎度新鮮な気持ちで楽しめるんですから。

すみません、つい…

私が悪うございました。負けたオイラが悪いのさ。そんなことはありません。
ほら、ここにも、あなたのお仲間がこんなにいらっしゃいますよ。

…………うっかり編…………

ここで何かキャラを前に置かないとナバール（ＨＰ３）が死ぬ！　というときに、一番最後の、それもかなり体力のあまってるキャラを動かすとき、Ａボタンを連打。

（匿名希望）

緊張すると、誰しもコントローラーを持つ手が震えます。あとは、目を閉じて神様に祈りましょう。

●

第２部「氷の神殿」内部の竜石の秘密の店に、マルスをうっかり送ってしまった。当然リセット。

（匿名希望）

神殿内の敵をあらかた片付けて、フッと油断したときにやりがちな失敗です。しかしあんなところにお店なんて任天堂さんもやってくれるもんである。

●

失敗は、シスター移動後「つえ」を使おうと思って「たいき」を選んでしまうこと。よくあるんだ、これが。

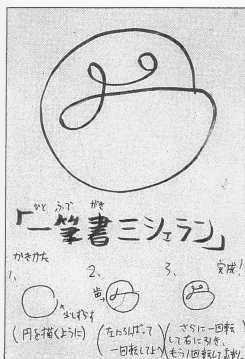
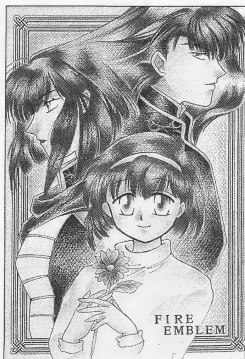
（長野県・碧かっこ）

大ケガしてるキャラクターがいて、何とかそのターン生き残って、こっちにはシスター１人しかいなくて、傷薬もない…というときに限ってやってしまいます。

第１部12章で、間違ってシーダをガーネフに突っ込ませてしまい、返り討ちに合ってしまった。シーダ・レベル２、ＨＰ17、魔法防御７。

（神奈川県・瑞沢せれ）

誰と間違えたとかそういう問題でなく、ここではガーネフは倒せないという、二重の意味でうっかりさん。

お次は忘れてた編！➡

東京都・ソルダー
◀くーっ、これは完全にアイデアの勝利ですね！この人の顔は、こんなにシンプルだったんですね。

茨城県・ぷりぷり・くらっしゅ・ぼんばー
◀悲しい運命に振り回されてしまった３人ですが、マリアは明るく微笑んでくれています。

…………忘れてた！編…………

第１部でジョルジュを仲間にし忘れた。パーフェクトエンディングを目指してたのでやり直し。もう２度ほどやってる。

（匿名希望）

アカネイア最高の弓兵も、村に置き去りにされたままアリティア軍に素通りされては立つ瀬がない…。

●

竜の祭壇２で、速攻１ターンクリアしたのはいいが、宝箱に気付かず、オームの杖を取り忘れた（泣）。

（匿名希望）

物語のクライマックスにあるにも関わらず、ＦＥフリークは微々たる（？）失敗で今日もリセットする…。

第１部、ガトーに星のオーブを渡すマップで、星のオーブを使って主要キャラをレベル20まで上げきって「よっしゃー！」とそのままクリアしてしまった。「おや、スターライトがないぞー」泣く泣く１からやり直し…。

（匿名希望）

あんなに便利なオーブですからね。ずっと持っていたくなるのは、そりゃ人情ってもんです。

●

マップ１－４でレナを動かし忘れていて、１人取り残された彼女は惨殺されました。

（神奈川県・伯明華）

「ち、ち、ちよっと、まだターン終わるのはこの私を動…」ザクッ、ドカッ、バキッ！

１：買物をし忘れた。

２：グラディウスを捨てた。

３：ナバールの回復を忘れて、残りＨＰ１のままアーマーナイトに突っ込ませた。

（匿名希望）

最後は三点セットでまとめました。この人のパーティーもなかなか大変なことになっています。

●

しかし、どうもＦＥプレイヤーとうっかりミスは切っても切れない関係にあるようですね。夢中になればなるほど、冷静な判断力が失われてしまうんでしょうか。

エムブレムもつらいよ

天災は忘れた頃にやってくる。天災も人災も、とにかく何でもやってくる。
それでもＦＥプレイヤーは負けない。みんな今日もあらゆるアクシデントと戦い続ける。

……………停電編……………

忘れもしない、第２部マップ19「最後の戦い」で、増援も全て倒し、制圧間近というときに停電した。

（山形県・雪村水梨）

そう、運命の女神はちゃんと劇的なタイミングを見計らって、きっちり仕事をします。

●

夏、ブレーカーが落ちた…。

（匿名希望）

それまでにどれだけの時間と労力を注いでいようが、お構いなしですからね。つらいもんです。

闘技場にこもって２時間半。落雷で停電。

（匿名希望）

その後、クラスチェンジしたはずのキャラクターの、チェンジ前の姿に再会した…のでしょうか。

●

どのマップか忘れてしまったが、何時間も闘技場でレベル上げをしていたときに、一瞬画面が消えてしまい、そのマップは最初からに…。何が起こったかしばらくわからなくて、ぼーぜんとしてました。原因はＴＶのニュースで知ったんですが、そう、近くのホテルで従業員が感電事故を起こし、そのせいで電流が一瞬止まってしまったそうです。バカヤロー（以下略）。

（愛知県・永遠のアルフレド）

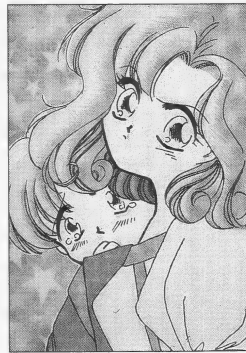
貴重な体験談をありがとうございます。従業員の方も、痛い目に遭われたことと思いますので…。

●

闘技場で３時間位レベル上げをしていたところ、停電したあげく、データがとんだ。

（匿名希望）

長時間の闘技場の利用は、非常に停電を招きやすいようです。皆さんも肝に命じておきましょう。

東京都・花田由香
◀なかなか美形のハーディンです。彼は可哀想、という人って結構いるんですよね。

神奈川県・和嶋亮
◀2人ともとても可愛らしい！　相変わらずユミナの後ろで震えているユベロであります。

……お父さまお母さま編……

12時間連続で、闘技場でねばってたとき(午前11時～午前2時、少し休憩しながらやった)、親父の小便の音に気を取られ、気付くとジュリアンが死んでいた。

(匿名希望)

運命のいじわる女神は、立ってるものなら親父さんでも使うのだろうか。しかし気を取られてしまった内容がすごすぎます。

●

母親に本体けられて、画面がまっ暗になって、音楽だけかかってた。

(匿名希望)

音楽だけが聞こえるまっ暗な画面の前にたたずむ母と子。何でおふくろさんのキックが炸裂したのか…。

……自力で！編……

第2部の5章でしょうか。リカードが仲間になるところです。そこでみんなのレベルアップ&金稼ぎのため闘技場に入れてたんです。そしてみんなレベルが13くらいになり、ふーと心がゆるんだそのとき！　思わずコントローラーを持ったまま伸びをしてしまい、バグった。しかも全セーブ消え。

(匿名希望)

コントローラーのケーブルは、じゃまにならないように(?)意外と短めに作ってありますからね。伸びをするときは、上や横に伸びないようにしましょう。

●

ファミコン版の「スターロードマルス」で(敵が無限に出てくる)、3時間半くらいたったとき、くしゃみをしてパッドを引っ張って本体を動かしたショックで、画面が止まった。

(匿名希望)

画面が止まったことが何を意味するか、詮索するだけ野暮ってもんです。その瞬間、脳裏をよぎるのは、ああ、人生無駄づかい。

……猫ねこネコ編……

スーファミ版ではなくファミコン版のことなのですが、プレイ中、猫がファミコン本体に乗ったとき、全てのデータがとびました。リセットボタン踏まれた方がまだマシでした。

(匿名希望)

それは確かにリセットボタンの方がマシですよね。親の心子知らず、主人の心猫知らず。

●

猫にリセット押され、そのままデータがとぶ。よくあることだね。

(匿名希望)

かなり悟りを開いてらっしゃるご様子。1度や2度じゃあなかったんでしょうねえ。

●

闘技場にこもり、全員レベル20にしてやろうと中断しながら3日くらいやっていたデータが、突然入ってきたネコ(ペットですが)がリセットボタンの上を踏み、ぱーになりました…。

(埼玉県・さた)

「突然入ってきた」という描写が、事態のただならぬ緊迫感をよく表現しています。猫まっしぐら。

天・地・人、敵はあらゆるところからやってくるようです。一瞬の油断が積年の努力を無に帰すること、しかと覚えておきましょう。ところで、長時間遊んだ後は、休憩を忘れずに。

焦点となる人々

会う度に変わるあの人。そう、あなたが知っているのはほんの一面。
接すれば接するほど、様々なカラーを見せてくれるのが、彼らなのです。

シーザって、本当に守備の成長率10%なんでしょうか？　何度やっても守備がポコポコ上がる。

(匿名希望)

●

エルレーンを育ててみたら、オーブの力があったにしろめちゃくちゃ強くなって、気がついたら惚れてました(笑)。…ある意味で思いがけないハプニング。

(千葉県・藤野万衣)

1回目のプレイで、第2部の1章、アランが3回連続で魔法防御だけ上がった。

(匿名希望)

●

チキは、登場時全くレベルアップさせず、マムクートのまま移動させるとかわいい。「うんしょ」(気持ちですよ)とかけ声かけて、「とっとこ」と走る。

(匿名希望)

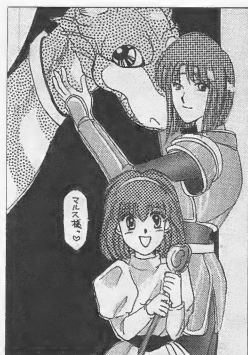
多分誰もが知っていると思うが、エストがアベルと出会う前にアベルが死んでても、1部ラストのエストの表示は変わらず、誰かに恋してる。

(匿名希望)

●

バヌトゥは、レベル20までいっても、パラメータがひとつも上がらない。

(匿名希望)

まだ続きます！ ➡

神奈川県・藤堂つまき
◀マリアとミネルバのそばで、ドラゴンも嬉しそうにしていますね。

神奈川県・かるぴす
◀瞳パッチリのリンダさんです。バックの魔法陣も、いい感じですね。

あなたは信じる？　信じない？

ハプニングがつきもののＦＥだからこそ、ありそうに思えることがある
思い込みが激しいからこそ、そう見えることだってあるのだ

チェイニーは宇宙人だ。ＦＣ版のみ。

（匿名希望）

まあ、言われてみればそう見えないこともないような気もしますけど、人間じゃなかったことは確かです。

●

レフカンディの罠の面で登場するミネルバとペガサス三姉妹は、絶対に倒すことができないようになっている、らしい。

（匿名希望）

確かに、倒せてしまったら後々困ったことになりますもんね。誰かレナさんのワープの杖で試してみて！

●

サジ、マジ、バーツを根気よく育てると、メディウスにトライアングルアタックかませます。クリティカルはもちろん出ません。チェイニーを使えばトムス＆ミシェラン、ナバール＆サムトーもいけます。ウルフ、トーマス、ザガロもいけます。

（茨城県・からすやま）

いけます、って言われても…でも断定的な口調ながら力んだ感じがないので、すごく説得力があります。

●

ＦＣ版マップ24。カチュア、エスト、ドーガによるトライアングルアタック。

（匿名希望）

ヌッ、間違い探しみたいですな。やっぱドーガはペガサスナイトの衣装に着替え…ウウッ、おぞましい。

●

ジュリアンは宝箱を全部開けると錠前マスターになれる。

（匿名希望）

なんか、他のゲームが入ってませんかあ？　ところで、錠前マスターになると、いったいどんなことが可能になるんでしょうね。さて、最後はこんなこと本当にあったら、と思ってしまうネタです。

●

そのキャラに対し愛情が深まると、台本にないようなセリフを勝手にしゃべったりするらしい。

（匿名希望）

うーん、いいですねえ！　ＡＩ機能搭載ですか？　本当に愛が生まれるかも知れないですね。

キャラクター達のひとつひとつの仕草に一喜一憂できるのも、ＦＥが本当に自然な感情移入を可能にするゲームだからでしょう。

遅れて来た達人たち

ここから先は、編集部宛に同人誌と一緒にアンケートを送って下さったサークルの皆さんのメッセージをお届けしよう。常日頃から深くＦＥに携わる人達の声を聞け！

…………達人でも失敗編…………

ゴードンを見捨ててそのまま進んだら、次のマップでデータが消えました…。

（岐阜県・ほしざわせいら）

もう何度もプレイしているんでしょうから、たまには…なんでしょうけど、ゴードンには通用しなかったみたいです。

ワーレンで増援がたくさん出てきたので、シーダをおとりにして引き付けようとしたら、そのまま忘れてて、敵のアーチャーに攻撃されまくってしまいました…。

（茨城県・ナンバーエイト）

シーダさんの人（男？）を引き付ける魅力には、ＦＣ版の頃から定評がありましたから。集中砲火もむべなるかな、ってとこですね。

第２部の10章で、エルレーンを止めに入ったウェンデルが攻撃されたため、２回反撃をし、エルレーンを亡き者に…。もちろんリセットしたよ。

（埼玉県・葉月杏花）

ウェンデル先生は、年のわりに異常に素早いですからね。でもエルレーンも本望だった⁉

神奈川県・紫月螢
◀愛用のコスチュームに身を包んで、マリクが一所懸命勉強しているところです。

東京都・ゾルター
◀描いた人の思い入れがたっぷり伝わってくるミネルバ。原画はかなり大きいです。

第２部18章でロシェを殺してはいけないのに、ロシェがナイトキラーを持ったシリウスに襲いかかってきて（シリウスより守備力低いキャラいっぱいいたのに）…当然返り討ちにあい、リセットして何回かやり直してもそれが繰り返されて、イライラした経験があります。ロシェのバカ…。

（東京都・蒼澄レイカ）

ロシェにそんな自虐的な一面があろうとは。シリウスもイライラしてたでしょうね。

●

ウォームに当たったうえに必殺だった。「まさか!?」でした。カインめ…。

（愛知県・山部文恵）

あんな虫の大群にたかられて、しかも必殺と来た日にゃあカインもビックリだったでしょう。

●

ナバール（すばやさ15）がエレファントに２回連続で当たった。カミュの出てくる面。

（千葉県・吉太郎）

おたくのナバールさんは、運の数値がシリウスさんなみに低かったのでは？

……達人ノンジャンル編……

大昔にゲーム画面＋ファミコン版のＣＭの入ったビデオが出ていた。

（東京都・朱坂亜里加）

よくぞ覚えてらっしゃいました／　実は今手元にありまして、見てみたらなかなか凝った作りのビデオになってます。テレビＣＭも迫力ありますよ。

●

なんてことのないゲームなのに、１ヵ月以上やらないと禁断症状がでる…。

（東京都・萩白華）

なんだかんだで忙しくて、何か物足りないような気がして、でも何だか分からなくて。そういうとき、あなたにはＦＥが不足しているのでしょう。

●

うちのシーマ様は、闘技場でちまちま削り合って（固いけど力がないので）相手が虫の息になると必殺するという、きっぱりしたお方です（他の人はどうかな？）。

（北海道・かちこし三位）

何だかシーマらしいシーマですねえ。そうなるものなんでしょうか。

１回目のロードで、バック転するジュリアンも泣くチキも見た。それがめったに見られないらしいと知ったのは、数日後に買った攻略本でだった。場所はもう覚えてません。ソフト３本持ってて何回もやってるから。

（愛知県・ＧＯＭＡ）

多分、そんな幸運に恵まれた人なんて、きっと他にいないのではないでしょうか？　見ようと思わない無心の気持ちが大切なんでしょう。

同人誌を作ってる方々は、当然なのかも知れないけれど、本当にＦＥの世界に精通しています。それでも、やっぱりおかしな失敗をして（させられて？）しまっているみたいです。

新作の「聖戦の系譜」でも、きっと皆さんのイマジネーションが、大きく世界を広げていくんでしょうね。

というわけで、長々とお送りして参りました皆さんのアンケート面白コメント集ですが、誌面もちょうど終わりとなりました。

ＦＥ好きの方々の様々なお話を聞く機会というのは、なかなかあるものではありません。そういう意味でも、今回のアンケート調査は、大変有意義なものだったのではないか、と思っています。

とにかく、皆さん大変良くＦＥのゲーム性を理解して楽しんでるなあ、というのが最終的な感想でした。

アンケート調査にご協力ありがとうございました！

大阪府・村上志乃
◀マルス王子の活躍は幕を閉じた(?)のですが、新作の応援に駆け付けてくれました。

千葉県・風見鷹子
◀大変お上手ですね。しかも「聖戦の系譜」のキャラクター達です。また楽しませてもらいましょう。

こだわりプレイ集

FEマニアに挑戦

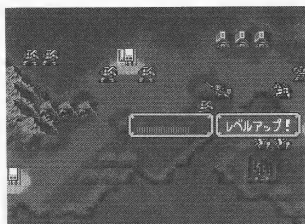
スーパーファミコン版の紋章の謎が発売されてから2年。押し入れで眠るカセット達を出し、その世界観の復習の意味を込めて、もう一度過去のシリーズをプレイするのはどうでしょう？　もうすべてやり尽くしたと思っているひとも、再びプレイするときにこれから紹介するような、さまざまな条件を設け、通常のプレイと異なる視点でプレイすれば、これまでのシリーズでも、まだ新たな楽しみ方が残っていることを発見できると思います。スーパーファミコン版のアカネイア編と、ファミコン版のバレンシア編のちょっと難しい遊び方を集めてますのでチャレンジしてみて下さい。

Challenge

このプレイの難易度は ★★★★☆

第1部：戦う主人公マルス様のお通りだ!!

メインメンバー

どのメンバーでも可

●主人公マルスの本領発揮

1章ではレベルが2～3程度になったら、マルスを前線に出しても問題ない。回避率が高くなっているので、敵の攻撃を避けまくり、反撃でしとめてしまう。

とどめを刺すのはやっぱり主人公!!

この遊び方は、仲間を全員加え、マルスにすべての敵を倒させることを目標に、マルス以外全員の武器を外し、攻撃・反撃を不可能にしてプレイするのだ。ただし、攻撃以外の効果があるシスターの回復・補助の杖は使っても良いことにしよう。さてこの条件で始めると1章では、スタート地点にある砦付近で、近寄ってくる敵をマルスで倒し、傷ついたらドーガなどを壁にして砦で回復させ、また前線に出す。これだけでレベルが6程度になる。オグマが加わる2章もこの戦法を用い、北の海賊を始末してからカシムを仲間にする。さらにナバールが加わる頃にはマルスのレベルが12～13になるので、乱暴な扱いができる。4章では、近づく盗賊とマチスを左上の橋付近でドーガ達を使い、侵攻を食い止めている間にマルスを北上させ、ソシアルナイトやペガサスナイトを倒し、レナがマチスを仲間にする。この章は増援が出るので、城の北の砦にマルスを配置して応戦。ここでマルスはレベル20になるはずなので、HPにさえ気をつければ、これから先はどの章でも恐いものはない。ただし、5章や8章、14章などの屋内戦で、盗賊が宝を持って逃げるようなところでは、マルスの移動力では追撃できないので、レナにワープしてもらい、盗賊の行く手を塞いでしまう。また、ガーネフはマルスの攻撃は効かないので、例外だが18章までに司祭の指輪を入手し、レナを司祭にしてスターライトを使わせよう。

●壁のキャラクターは装備を外す

マルス以外のキャラクターは、持っている武器をすべて外し、攻撃できないようにする。純粋に敵をせきとめる役にするのだ。

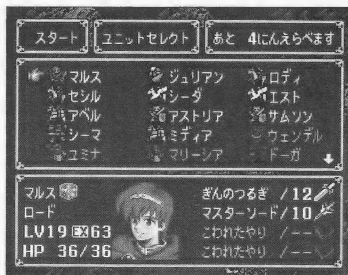
きおく	LV	EX	WL	MV	HP/MAX
マルス	6	59	9	7	17/22
シーダ	1	0	7	8	16/16
アベル	1	0	6	9	20/20
ドーガ	1	0	4	5	20/20
カイン	1	10	5	9	20/20
ゴードン	1	0	5	5	18/18
ジェイガン	1	0	10	10	22/22

●1章だけでレベル6達成

1章に出現するすべての敵を倒せば、マルスのレベルは6に。これで2章の敵の攻撃をかなり避けやすくなる。

Challenge

このプレイの難易度は ★★★☆☆

ラブラブ軍団で熱く戦え!!

●強力だが戦力不足か?

これは第２部の編成画面。戦闘力の高いキャラクターばかりだが、人数の少なさと、回復役がいないのが難点。これをどう補うかが問題だ。

メインメンバー

マルス＆シーダ／アベル＆エスト／ジュリアン＆レナ／マリク＆エリス／アストリア＆ミディア／シーマ＆サムソン

恋人たちは戦場でも一緒なのだ

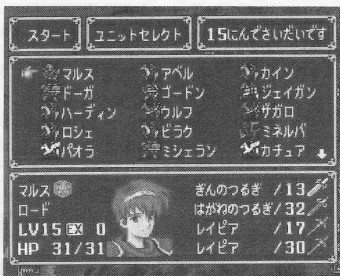
恋人達を使い、支援効果を考慮しながらゲームを攻略してみるのが、この設定の狙い。ルールは、独り身キャラクターは壁役として出撃させ、後半でカップルが増えたら、出撃させないこととする。第１部、２部ともスタート時点のカップルは１組しかないが、第１部がマルスとシーダ、第２部がロディとセシルの強力カップルなので、支援効果を使いながら戦えば、両組とも始まってから５章程度でレベルが最高値になり、充分に戦える。カップルキャラクターには幸いにも、移動力が高いキャラクターが多く、室内での盗賊追撃も、キャラクターの配置に気を使えばこなしてくれるはずだ。しかし、先にも触れたが、カップル成立が後半であることが多く、仲間になったときのレベルも低いので、後から加わった者には、最終章までに途中で入手したステータスアップアイテムを使ったり、増援を相手に成長させる必要がある。

●どうやって育てるかがカギ

カップルキャラクターは登場時のレベルが低い。強い武器を装備させたり、戦闘では砦の近くや支援効果を使うのだ。

Challenge

このプレイの難易度は ★★☆☆☆

訓練を積んだ騎士団で力まかせに進め!!

●豊富な人数から選択できる

各国の騎士団からメンバーを選べる。魔道士やシスターはいないが、統率の取れた軍隊らしい編成ができるのだ。

メインメンバー

マルス／アベル／カイン／ゴードン／ジェイガン／ドーガ／ライアン／セシル／ルーク／ロディ／ハーディン／ウルフ／ザガロ／ビラク／ロシェ／パオラ／カチュア／エスト／ミネルバ／ミディア／ミシェラン／トムス

戦争はやっぱり騎士団におまかせ

現実にはない魔法の概念をこの際切り捨て、使用するキャラクターはすべて騎士団員で構成する。第１部、２部ともに、スタート時点からアリティア騎士団を操作し、その後、合流するキャラクターも各国の騎士団員が多いので攻略は簡単だ。そこで、この設定では、ガーネフを倒すときのスターライト以外、魔道書と杖の使用を一切禁じる。さらに、捕らわれた仲間や宝を持って逃げる盗賊も、魔法の力を使わずに解決してほしい。この２つは魔法を使えば簡単に済むが、禁じ手となると屋内戦に緊張感が出てくるのだ。使用キャラクターの育て方の注意点は、皆のレベルを均等に上げるのではなく、数名のエリートを育て上げげた方がいい。散漫に経験値を振り分けると、全体に弱い騎士団になってしまうからだ。レベルアップ時のパラメーターを細かくチェックし、成長率の優れた者を切り込み隊長にして、周りを固める構成を組むのだ。

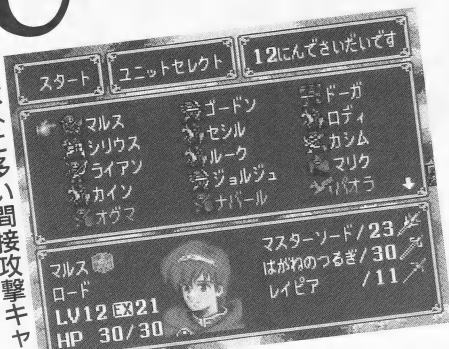
●中世の騎士の世界がここに

パラディンとパラディンの戦い。魔法を使うキャラクターがいなくても、何の遜色なく戦えるだろう。

Challenge

このプレイの難易度は ★★★★★

決して近づかず間接攻撃で殺れ!!

●意外に多い間接攻撃キャラ

手槍を装備するキャラクターも含めると、弓兵、魔道士以外にもたくさんのキャラクターから出撃メンバーを選択できる。物理攻撃重視か魔法攻撃重視か!?

敵のターンをどうやって凌ぐかがカギ

ここで、自虐的な攻略法を紹介しよう。それは、相手に攻撃する手段を間接攻撃に限定するという攻略法である。この戦い方は、常に敵の行動範囲を頭に入れ、移動するときは敵の直接攻撃が届かずこちらの間接攻撃が届く範囲に移動しなければならない、最も難しい攻略法なのだ。しかし、こちらのキャラクターと敵の接触は避けられないので、敵に攻撃された際の反撃時も、間接攻撃が行えるよう、敵との間に武装解除したキャラクターを挟むことは認める。ただし、間接攻撃用の武器が少ない、ゲームスタート時点から実行するのは不可能なので、この条件は、間接攻撃用の武器や魔道書を扱う店が出現した章（第1部は7章、第2部は5章）からのスタートとする。この店が現れたら、直接攻撃用の武器を外し、中心に間接攻撃キャラクターを配置した円陣を組み、その周りを武器を持たないキャラクターで固めながら進むといいだろう。

メインメンバー

ドーガ／ゴードン／サジ／マジ／バーツ／カシム／ウルフ／マリク／ウェンデル／ジョルジュ／リンダ／トーマス／ミシェラン／トムス／ボア／ロレンス／ライアン／ウォレン／ユベロ／エルレーン／シーマ

●武器・魔道書が揃ったら攻略開始

序盤から揃えられない間接攻撃用の武器と魔道書。2つがいつでも手に入るようになれば、この攻略はスタートする。後半の竜族との戦闘で、魔道書は最も重宝する攻撃法になる。

Challenge

このプレイの難易度は ★☆☆☆☆

第1部：ひたすら戦え!! 何も考えるなっ!!

●2部でもできるが…

仲間を増やさない攻略は、第2部でも実行できるが、話しかける相手が第1部より少ないので面白味に欠ける。

●念願かなったこの瞬間

過去、仲間にするため苦労したキャラクターも切り捨てるのだ。

もう ベンチウォーマーはいらない

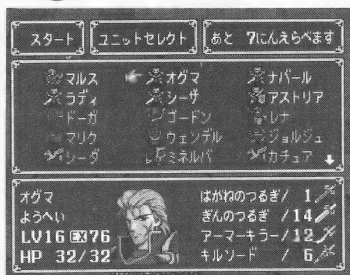
使いきれないほど登場するファイアーエムブレムのキャラクター。ベストエンディングを見るためには、そのすべてを仲間にしなければならないが、仲間にしても1度も戦わせたことがないキャラクターはいないだろうか？　最大でも15人しか出撃できないので使うキャラクターはそのうち固定してくる。それなら、始めから仲間にしなければいいという発想から生まれた攻略法がこれだ。章のオープニングから加わる者をメインに使い、村で待っている者は無視し、話しかけて仲間にする者は攻撃して倒す。第1章に限ったのは、待機している者や話しかけて仲間にする者が多く、無視したり、倒してもオープニングメンバーで戦っていけることからである。仲間がいるため盗賊から村を守ったりする必要がなくなるので、純粋に戦闘に集中することができる。

メインメンバー

マルス／シーダ／カイン／アベル／ゴードン／ドーガ／オグマ／サジ／マジ／バーツ／ジュリアン／レナ／ハーディン／ビラク／ロシェ／ウルフ／ザガロ／ジェイガン／ラディ／シーザ／ミディア／ミシェラン／トムス／ボア／トーマス／チェイニー／エリス

Challenge

このプレイの難易度は ★★★☆☆

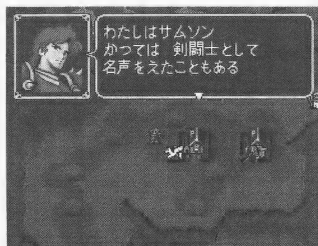
戦闘マシーン傭兵・勇者が行く!!

●少人数でも必要にして充分

騎士団などに比べると圧倒的に人数は少ないが、個々の戦闘力が高いので、周りを固めれば問題ない。

メインメンバー

オグマ／ナバール／シーザ／ラディ／アストリア／サムソン／サムトー

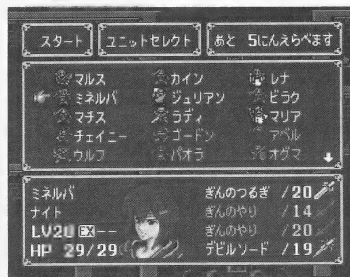
一騎当千の殺戮マシーンで相手を攻め落とす

出撃メンバーにひとりは欲しい傭兵・勇者。この傭兵と勇者のみを使って、すべての敵を倒して攻略する。この遊び方の基本ルールは、敵に攻撃を加えられるのは傭兵と勇者のみに決め、残りのキャラクターは武器を外し、敵をくい止める壁にする。ただし、ワープの杖でいきなり敵将の前に傭兵を送り込む戦法が採れるので、シスター・司祭の使用は許可。第１部、２部ともゲーム開始時には傭兵・勇者がいない（第１部が２章、第２部が４章から）ので、彼らが現れるまでは通常通りに攻略して構わないこととする。両方ともオグマとナバールが序盤で登場するので、増援も含め、すべての敵を倒させると、２人の内いずれかが勇者証を手に入れるまでに、レベル20になる。手に入り次第勇者にクラスチェンジすること。勇者でもすぐに最高レベルに達するので、ステータスアップアイテムで不足を補い、最強の殺戮マシーンに仕上げるのだ。

●もちろんサムソンを選択

第１部のアリティアでは、当然サムソンを仲間にする。これで６人の傭兵・勇者が仲間になる。

Challenge

このプレイの難易度は ★★☆☆☆

第１部：チーマー、コギャル？　茶髪軍団で進む!!

●構成は均等が取れている

騎士、傭兵、盗賊、シスターなど、意外にもバランス良い組み合わせになる。弓兵がいればさらに良かったのだが。

メインメンバー

カイン／ジュリアン／レナ／ビラク／マチス／ミネルバ／ラディ／マリア／チェイニー

赤い髪部隊は意外にもバランスがよい!?

ファイアーエムブレム第１部に登場するキャラクターの中で、９人の髪の毛が赤い者のみで構成したメンバーで攻略する。始めはカインのひとりのみだが、２〜３章ごとに赤い髪の仲間が増えていくので問題ないだろう。序盤では、赤毛以外のメンバーは、武器を外して壁となってカインを守り、３章でレナとジュリアンが加わったら、回避率が低いキャラクターから徐々に引っ込めていき、最後の赤毛メンバーのチェイニーが仲間になったら、出撃するメンバーはすべて赤毛キャラクターのみに統一する。この赤毛メンバーで、攻略していく上で注意しなければならないのは、対ガーネフ戦までにレナかマリアが司祭にクラスチェンジし、スターライトを扱えるようになっておくことで、この条件さえクリアすれば、あとは秘密の店でステータスアップアイテムを買い、劣っているところを強化すれば、メディウスでさえ倒せる。

●スターライトも使えるのだ

ガーネフを倒せる唯一のスターライトも、レナかマリアが司祭にクラスチェンジすれば使えるようになる。

「ファイアーエムブレム外伝」版

外伝でテーマを決めて遊ぼうとすると…？　試しに２つテーマを決めて、プレイしてみました。

Challenge

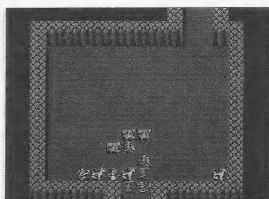
このプレイの難易度は ★★★★☆

徒手空拳でGO!!

●とにかくレベルアップが命

砦の中で、ただひたすら敵を倒し続けるべし。

便利な武器と盾を完全無視!!

武器、盾を一切装備せずに進む。ただし外伝のシステム上（体力を消費して魔法を使う）、魔法使用キャラが指輪で体力回復するのはよしとする。大切なのは；①地道なレベルアップを怠らない、②壁役キャラを複数作る、③村人は傭兵（将来は魔戦士）にする、以上３点。①は、己の肉体のみで戦うのだから当然。常に敵のいる砦などで、気が遠くなるほど敵を倒すべし。②は必要。４人以上尚可。③は、魔戦士は剣・魔法両方の攻撃に強いので。上記３点を守り、自分のレベルさえ十分上げておけば、問題なく実践できるテーマだと言っておく。

●傭兵を成長させるべし

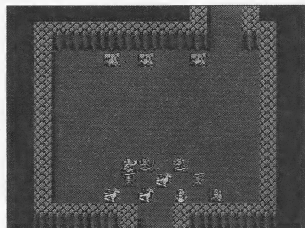
セリカ軍の壁役も傭兵中心に考える。

●魔戦士の強さを利用するべし

何はなくとも魔戦士。外伝中最強ユニットと断言。

Challenge

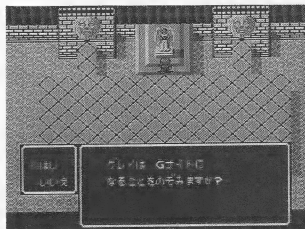
このプレイの難易度は ★★★☆☆

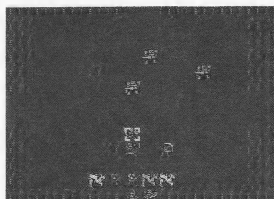
大変だけど、全員を最上級職に!!

●再び砦の世話になれ

各地にある敵出現ポイントを、効率良く利用する。

エリート軍団を作るため ユニットの賢い運用を心がける

外伝には２回クラスチェンジできる職種が４種類もある。全員最上級職を目指して戦うのがテーマだが、その際問題になるのがこれ。一度経験を積んでクラスチェンジしても、もう一度クラスチェンジする必要のあるキャラが多いから手間がかかるのだ。もっとも、最上級職になればよいわけで、ステータスを最高値にするのとは違う。だったら；①クラスチェンジの資格を得たらとっとと転職する、②経験値は、よりクラスの低い職種のキャラクターに行き渡るように努める、以上２点を常に頭に置いて効率の良い戦い方を目指したい。

マップ上の、イベントに関係する城や砦で経験値を稼ぐのはもちろんだが、最も効率のいい経験値稼ぎは、マミーと戦うことだ（マミーは倒すと高い経験値をくれる）。よって、全ての仲間が揃った後にあって、なおかつマミーのいる場所が目的達成地として最適である。アルム軍なら、リゲルの滝近くの秘密のほこら（リゲル城で仲間になるマイセンも連れて戻れる）、セリカ軍ならドーマの門手前の迷いの森である。

●クラスチェンジはすぐに実行

クラスチェンジの資格を得たら、すぐさま転職だ。

●上級職には経験値をやるな

前線で戦うのは、もちろん下級職のユニットのみだ。

みんな集まれ！
イベント取材記

平成７年11月３日、ＪＲ浜松町駅から歩いて５分ほどの場所にある東京都立産業貿易センターが熱く燃えた。ファイアーエムブレムオンリーイベント「征服王２」がその日その場所で開催されたのだ。ここに、その日の一部始終を時間を追って紹介してみたいと思う。この熱さが皆さんにも感じ取ってもらえることを祈りながら。

10:30 a.m. 「開場前」

当日の東京はとても良い天気に恵まれた。これならファンの人達の出足が鈍るようなこともないだろう。好天に安心しながらＪＲ浜松町駅を出て５分ほど歩き、会場である都立産業貿易センターに着いてみると…すごい！開場30分前にして、すでに並んでいる人々がいる。しかもその数は、開場時間が近づくとともにふくれあがっていく！

11:00 a.m. 「開場!!」

開場10分前くらいには、長蛇の列ができあがった。ビルの前に並ぶ人々の数は200人以上か。まさかこれほどまでに人が来ようとは。今日のイベントを取材できることが、何かとても幸運なことのように思えてきた。列を整理するべくハンドマイクを持って指示するのは主催団体の方だろうか。忙しく立ち働いている。そして、いよいよ開場。

▲▶これが開場直後のイベントホール内の様子。嘘偽りなく、本当に歩くのも困難なほどの人出だった

0:00 p.m. 「会場めぐり」

とにかくすごい混みようだ。会場の中はもちろん、これから入場しようという人達の列が5階フロアのエレベーターホールから、階段に続き、さらに階段を2階まで降りると、ようやく列の最後尾が見つかった。

フロアに戻り、会場内を歩いてみることにする。人込みを掻き分けるように歩く。しかし混雑していても、会場内の人達のマナーが良く、混雑も大して気にならない。同人誌を展示しているサークルの数は400以上。たっぷり楽しめそうだ。

◀パッと目に入ったのが、人形と本が置いてあったこのサークル。気持ちよく撮影に応じてくれた

▲同人誌だけでなく、こんな小さなフィギュアも登場。売っていたのは玩具屋さんで、よく作り込んである

◀▼鮮やかな表紙群がひときわ目を引いたブース。これを見ているだけでも十分楽しめる

かなり歩きまわったように思えたが、実はまだフロアの半分ほども回っていない。とにかく、この出展サークル数はハンパじゃない。主催者の塚本ひじくさんがイベントの公式ガイドブックで書かれていたが、確かにこれだけの規模のイベントになると、素人の手には負えないだろう。会場に訪れる人達にしてみれば、確実に目移りしてしまうこの豊富な展示サークル数は魅力的だが。

◀ファイアーエムブレム関係の同人誌だけではなく、可愛らしいレターセットも手に入るのだ。サークルの方々の愛は深い

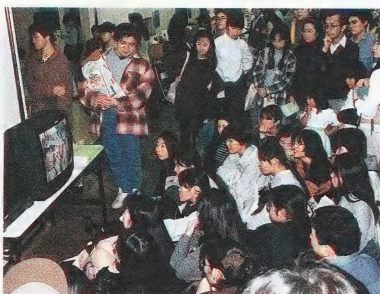
1:00 p.m. 「大きなイラスト」

どのサークルも、展示の仕方にはいろいろと人目を引く工夫がされている。同人誌の並べ方はもちろんのこと、キャラクターのコスチュームを着て販売する人、大きなイラストを展示されているサークルなど、なんだかほほえましい。

◀ブラックナイトを展示していたサークルの人。お忙しい中無理を言って撮影させてもらった

▶こちらは賑やかに全員集合の図。大きなボードにたっぷり描き込まれて、熱気が伝わってくる

「ビデオ試写会」

この時間になっても、会場内は多くの人達で賑わっている。イベントは午後３時まで。恐らく最後までこの調子だろう。やがて、エレベーターホール手前のテレビに人だかりができる。何事かと思って歩み寄ってみる。

そこでは、ケイエスエスのオリジナルアニメビデオの試写が行われていた。まだアフレコのされていない状態だったが、ＦＥのテーマ音楽がテープで流される中、テレビに映し出されるマルスやシーダの姿を、みんな真剣な表情で食い入るように見つめている。

「宴は続く」

イベントの終了まであと１時間となった。しかし、まだまだ会場内は人でいっぱいだ。今から入場して来る人もいる。大きな袋に買い込んだ同人誌をたくさん詰め込んで、重そうだけど、嬉しそうに歩いている人々がいる。

◀エレベーターホールから階段に続くスペースには、買い込んだ同人誌をさっそく読んでいる人達がいた

▶サークルの人達も、まだまだ元気一杯。撮影に応じて下さってどうもありがとうございました

会場で配ったアンケート用紙が戻って来始める。みんなたくさん書き込んで下さっている。イベント会場は終始賑わい続けている。しかし全てが整然と進行されていて（主催者の方々の努力の成果、そして参加者の協力の両方だ)、とても気持ちよい場所になっている。フロア奥の方に、宅配便の受付窓口が登場。同人誌の配送をするらしい。

「まだまだ！」

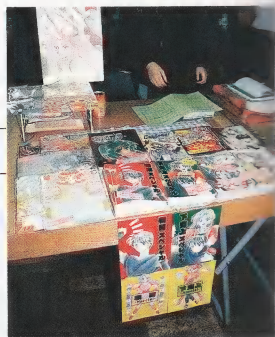
イベント終了まで30分を切った。しかし、減ったと言えるほど人の数は減っていない。相変わらず、各ブース前には同人誌を吟味する人々の山が見えている。やがて、午後３時。イベント終了の時間となった。主催者の方の挨拶が、マイクを通して会場に響く。サークルの人達も、ようやくホッとした感じに見える。

「征服王２」は、大盛況の内に幕を閉じた。たったひとつのゲームが､これだけ多くの人々をつないでいるという事実に、正直言ってずっと驚かされっぱなしだった。ゲームの産みの親である、インテリジェントシステムズの加賀さんが「多くのプレイヤーが思った以上に想像力を働かせて、ゲームを理解してくれた」という趣旨のことをお答え下さったが、想像力は理解に留まらず、新たな世界を確実に産み出していた。今後どんな世界が生れて来るのか、とても楽しみである。

▲ようやく会場内に床の見える場所が現れ始める。来場した人達もきっと満足して帰ったことだろう

ファイアーエムブレム同人誌カタログ

征服王2での様子

ここに紹介するのは、95年11月3日に開催された、ファイアーエムブレムイベント「征服王2」に参加された方々から、ご提供頂いた同人誌のカタログです。興味のある方は、80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、封書にてお問い合わせ下さい。

王室物語

内容

マルス、エリス、カイン、チキ、シーダを中心にした、アリティア王室パロディマンガ。

サークル名／作者	発行
えじそんず／塚本ひじく	95/11/ 3

連絡先

飛空物語

内容

ミネルバ、パオラ、カチュア、エスト、アベル、ミシェイルのパロディマンガ。

サークル名／作者	発行
えじそんず／塚本ひじく	95/ 8 /18

連絡先

アリティア軍どんちゃん騒ぎ

内容

終章に出撃するエルレーンや、グラマーになったチキが登場するギャグマンガ。

サークル名／作者	発行
ミピョムピョ!!／染井芳野	95/11/ 3

連絡先
〒169　東京都新宿区大久保3-12-1-201
石井　芳野

暗黒龍と光の剣～紋章の謎～

内容

マルス、シーダ、第2部終章で、4人のシスターを助けるときのパロディーマンガなど。

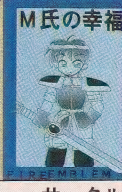
サークル名／作者	発行
うにいくら丼／今野紅子	94/10/ 9

連絡先
〒185　東京都国分寺市本多2-7-10-203
今野　真紀子

UNREPENTANT

内容

カインはどうして恋をしないのか？　カインの過去を、シリアスストーリーマンガで描く。

サークル名／作者	発行
ELEMENT／愁定へびか	95/11/3

連絡先
〒170　東京都豊島区駒込4-2-20-401
秋定

ester year～過ぎし者～

内　容

スーパーファミコン版第２部を描いたマンガと、人気投票などのアンケート結果発表。

サークル名／作者	発　行
[illegible]ouse-MK／きづき未来	95/ 8 /20

[illegible]　〒[illegible]　静岡県浜松市三幸町266　小林　未来

It's OK!

内　容

第２部中心のギャグマンガ。ベストカップル＆コンビを決定する企画ページあり。

サークル名／作者	発　行
シーダアイドルクラブ／雪村水梨	95/ 1 / 8

連絡先　〒997　山形県鶴岡市新形町18-7　セレクトハイツ102　長田　有希子

英雄達の恋物語

FIRE EMBLEM
英雄達の恋物語

内　容

レナとジュリアン、ペガサス三姉妹とアベルのオリジナルエピソードを２編小説化。

サークル名／作者	発　行
八航艦／松井真治	95/ 6 / 4

連絡先　〒140　東京都品川区大井2-9-6　松井　真治

ECCO il NEMICO

内　容

チキ、オグマのシリアスマンガ２編と、ほのぼのパロディーとギャグマンガを収録。

サークル名／作者	発　行
NZEN DAIICHI／石見翔子	95/11/ 3

[illegible]　〒916　福井県鯖江市平井町56-14-8　玉村　幸子

M氏の幸福

内　容

マリーシア、マリアなどシスター、魔道士中心のギャグマンガと、ラディ主人公の小説。

サークル名／作者	発　行
電気仔羊／ゆきみず	95/11/ 3

連絡先　〒370-12　群馬県高崎市新田町307-106　平本　和美

王子様と俺達

内　容

マルスが作った料理の味は!?　ファイアーエムブレムの〝ム〟とは？　ギャグマンガ。

サークル名／作者	発　行
WALK／葵梨花	95/11/ 3

連絡先　〒490-12　愛知県海部郡美和町小橋方東1-267　柴田　幸子

か

GUARDIAN -A-

内　容

アリティア軍侵攻９日前のシーマとサムソンを描く、シリアスストーリーマンガ。

サークル名／作者	発　行
あるとこ地方／かちこし三位	95/11/ 3

連絡先　〒002　北海道札幌市北区太平７条7-2-7　平田和美方「あるとこ地方」係　本間　美佳子

学園FIRE EMBLEM

内　容

ファイアーエムブレムの世界を、学園ものに置き換えたら…。王道学園ギャグマンガ。

サークル名／作者	発　行
エイトシステム／ナンバーエイト	95年 6 月

連絡先　〒305　茨城県つくば市梅園2-12-6　佐藤　ゆかり

のように去りぬ３

内　容

マルスの野心は？　マルスがドーピングで強くなったら？　全７本のギャグマンガ収録。

サークル名／作者	発　行
[illegible]くらぶ／小澤みゆき	95/ 8 /18

連絡先　〒190　東京都立川市羽衣町2-31-1　小澤　みゆき

神様のお気に入り! 第１章

内　容

作者の独断と偏見によるキャラクター解説と、13編ものギャグマンガを掲載。

サークル名／作者	発　行
Temple Knights／青葉一樹	94/12/30

連絡先　〒336　埼玉県浦和市北浦和2-14-14　三宅　公子

感情移入反応鑑識報告

内　容

闘技場で回復を忘れたオグマの運命は？　ニーナの結婚相手の選び方などギャグマンガ。

サークル名／作者	発　行
ファイヤーダンサーズ／竹内久美子	95/ 8 /20

連絡先　〒164　東京都中野区中野6-19-8　竹内　久美子

キューピット獲得大作戦

内容

ゴードンとジョルジュのスナイパーをメインに、ギャグありストーリー物ありのマンガ。

サークル名／作者	発行
NOBARA／長月永	95/11/3

連絡先：〒299-21　千葉県安房郡鋸南町中佐久間210　大胡　道代

グルニア序曲

内容

カミュ中心のマンガ。ギャグ物と、ミネルバとカミュのオリジナルストーリーも掲載。

サークル名／作者	発行
盗賊酒場／渚梨央	95/11/3

連絡先：〒208　東京都武蔵村山市伊奈平5-98-13　中村　亜樹

K-MIX・1

内容

レナを追い回すミシ[illegible]ェイル、ナバールの[illegible]装など、ドタバタギャグマンガ満載。

サークル名／作者	発行
夢楽堂／はざまけい	95/2/[illegible]

連絡先：〒410-13　静岡県駿東郡小山町用沢189-[illegible]　坪田　[illegible]

地獄へ堕ちろ3

内容

マルス、マリクのギャグマンガと、オグマ、ラディのシリアスストーリーマンガを収録。

サークル名／作者	発行
楽天主義国／藍雨絵緒	95/11/3

連絡先：〒202　東京都保谷市栄町1-7-16　奥島　香子

CHIVALRY

内容

オグマとナバール[illegible]メインに、4コマ、[illegible]ャグ、シリアスマン[illegible]と内容豊富な一冊。

サークル名／作者	発行
PRESS GANG／青菜うさぎ	95/5/[illegible]

連絡先：〒343　埼玉県越谷市弥十郎175-4　細井　[illegible]

JUST WIN II

内容

ナバールとシーダ、オグマとナバールのシリアスマンガ、シリウスのギャグマンガ1本。

サークル名／作者	発行
ジャングル星月夜／三本木勝久	95/11/3

連絡先：〒538　大阪市鶴見区横堤4-15-11-5D　金田　妙子

すーぱーファイアーエムブレム

内容

作者のプレイ経験に基づくギャグマンガ。4コマをメインに、2～3ページの物が中心。

サークル名／作者	発行
WABI／佐藤由美子	95/4/16

連絡先：〒352　埼玉県新座市野火止3-12-21　佐藤　由美子

閃

内容

オグマが幼い頃の[illegible]ルスとマリクに出会[illegible]オリジナルストーリーの小説本。

サークル名／作者	発行
PROMENADE／支倉遊帆	95/11/3

連絡先：〒737　広島県呉市上山田町6-3　中西　[illegible]

CENTURIA

内容

女の子のギャグマンガメインの一冊。特にカミュを追いつめるニーナの話が秀逸。

サークル名／作者	発行
冒険世界店他／卯月レイナ他	95/11/3

連絡先：〒215　神奈川県川崎市麻生区古沢623　鈴木　春香

DEVIL'S HEAVEN

内容

ナバール、ミシェイル、マリク、エルレーンなど美形キャラクターのギャグマンガ。

サークル名／作者	発行
ZIKS-F／関月鏡	95/11/3

連絡先：〒228　神奈川県相模原市新磯野3-25-7　高橋　[illegible]

TRPG版FIRE EMBLEM RULE&REPLAY

内　容

ファイアーエムブレムをＴＲＰＧにして楽しむ、ルールとシナリオを掲載した異色本。

サークル名／作者	発　行
華悪祟／破弓翔	95/11/ 3

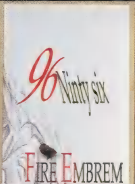
連絡先　〒227　神奈川県横浜市青葉区桂台2-38-3　新井　弓絵

てけてん

内　容

12本のギャグ、８本の４コマを３人の作者が連作。作者の対談、使用キャラの解説有り。

サークル名／作者	発　行
案山子亭／森永なつこ他	95/ 8 / 8

連絡先　〒264　千葉県千葉市若葉区西都賀5-22-4　石橋　南津子

TAMPTATION

内　容

レナとジュリアンが主人公のラブコメマンガと、オリジナルストーリーの小説の一冊。

サークル名／作者	発　行
――――――／笹子なみえ	95/ 8 /20

連絡先　〒736　広島県安芸区矢野西7-6-14　佐古　奈美江

TOY SOLDIERS

内　容

スーパーファミコン版第２部を中心に、全40本のキャラクター４コマギャグを掲載。

サークル名／作者	発　行
茶味書房／久美恵	95/ 5 / 4

連絡先　〒321　栃木県宇都宮市御幸ヶ原町122-22　橘　八栄子

DO YOUR BEST

内　容

レナとジュリアンの出会いを描いたストーリー物と、ドタバタギャグマンガを数本掲載。

サークル名／作者	発　行
サイレントエンジン／山部文恵	95/11/ 3

連絡先　〒496　愛知県津島市金柳町字一番割593-1　ニューコーポ金柳一番館1009　山部　文恵

遠い夜明け

内　容

グラ王を倒し、父の仇を取ったところから始まる、マルスとオグマのオリジナル小説。

サークル名／作者	発　行
A.U.O／桐島あやめ	95/ 4 /24

連絡先　〒202　東京都保谷市本町5-9-5　秋津マンション205号　滝口　真希

な

96 Ninty six FIRE EMBLEM

内　容

ミネルバを主人公に、マケドニア王家の内情、三兄妹の争いを綴った小説。

サークル名／作者	発　行
Ｂ型人間の野望／藤野万衣	95/11/ 3

連絡先　〒260　千葉県千葉市中央区生実町961-2　サンハウス生実107号室　高谷　道子

ナバールの冒険

内　容

タイトル通りナバールが主役の一冊。ナバールが魔法を使ったりするコメディマンガ。

サークル名／作者	発　行
ナバールといっしょ／神谷美姫	95/11/ 3

連絡先　〒630　奈良県桂木町12-204　矢部　桜

パルティアの絆

内　容

暗黒戦争の２年前に、ゴードンがジョルジュと出会い、弓の道を志すオリジナルマンガ。

サークル名／作者	発　行
From ㊭ 企画／堀本有紀	95/ 8 /16

連絡先　〒299-02　千葉県袖ヶ浦市蔵波台3-5-14　奥村　有紀

POWER BOMB

内　容

ナバールを賭けてフィーナとオグマが対決!?　ギャグの他、シリアスマンガも収録。

サークル名／作者	発　行
熱帯魚／菊池駆	95/ 7 /30

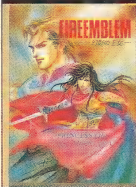
連絡先　〒389-23　長野県飯山市瑞穂豊592　小林　かおる

光の王国

内　容

ゲーム中に登場するカップルを、さまざまな作家がイラスト、マンガで書き下ろした!!

サークル名／作者	発　行
月水晶宮／蒼澄レイカ	95/11/ 3

連絡先　〒183　東京都府中市若松町2-11-1-205　半澤　鼓

飛竜の飼い方

内　容

飛竜の生態から、その飼育法・繁殖法までを解説した、異色の飛竜マニュアル本。

サークル名／作者	発　行
サークル寶／シャロン・スティクス	93/ 8 /15

連絡先　〒340　埼玉県草加市金明町551-8　川田　真佐枝

BINGO 3

内　容

アリティア軍キャラクター中心のギャグマンガ。「アリティアの黒豹」ネタは大爆笑。

サークル名／作者	発　行
RANZO CULB／去有院いるみ他	95/11/ 3

連絡先　〒574　大阪府大東市深野4-10-10　今村　智[illegible]

FIRE EMBLEM7:Social Knights

内　容

ソシアルナイト、パラディンなど、馬に騎乗するキャラクターの小説とマンガ。

サークル名／作者	発　行
WHIM／一樹嬢他	95/11/ 3

連絡先　〒112　東京都文京区千石4-22-8　千石米山ビル202号　一樹嬢

不夜城帝国

内　容

キャラクターギャグマンガ、アンケート結果発表、イラストと盛りだくさんの内容の本。

サークル名／作者	発　行
CHECKMATE!／夢前宮都	95/ 8 /20

連絡先　〒330　埼玉県大宮市堀崎町1118-15　大森　亨子

Prairal

内　容

カインとアベル、ユミナとユベロのマンガと、人気投票などのアンケートの発表を紹介。

サークル名／作者	発　行
お日さま革命／火紫野枝実	95/ 8 /20

連絡先　〒272　千葉県市川市東国分2-6-14　鈴木　佐和子

PRINCESS OF FATA MORGANA

内　容

ナバールをメインに、オリジナル設定の小説と、圧倒的画力のストーリーマンガで迫る。

サークル名／作者	発　行
ーーーーー／杉本要	93/ 8 /15

連絡先　〒073-01　北海道砂川市日の出町64-34　徳倉　美枝

BOY MEETS GIRL

内　容

マリクとリンダが繰り広げる、ドタバタギャグマンガ。この2人について対談も収録。

サークル名／作者	発　行
星の王子様／直江世那他	95/11/ 3

連絡先　〒275　千葉県習志野市本大久保3-6-25　小林　直美

僕の軍においでよ2

内　容

マルスとアリティア軍キャラクターのギャグマンガ。ファミコン版との比較ギャグ有り。

サークル名／作者	発　行
月の夜にはお茶会を他／松尾弥生他	95/ 5 / 4

連絡先　〒247　神奈川県横浜市栄区本郷台4-38-1[illegible]　松尾　弥生

炎のファイアーエムブレム

内　容

アベルが開店した武器屋にくる客は…。この他カイン、マルスなどのギャグマンガ数本。

サークル名／作者	発　行
ーーーーー／鈴木小波	95/11/ 3

連絡先　〒277　千葉県柏市増尾台3-2-10　鈴木　小波

炎の紋章

内　容

マルス、マリク、チェイニーにナバールが絡むマンガと、短編小説をミックス。

サークル名／作者	発　行
甘栗ANDY事務所／あかさかありか	92/ 7 /12

連絡先　〒185　東京都国分寺市本町2-19-13　龍口荘1F　桜田　朝子

本日は朗報なり。

内　容

カインに恋人現る!!そのときマルスは…。カイン中心のマンガと小説の2本立て。

サークル名／作者	発　行
N・CLUB／野々村いづる	95/ 2 /26

連絡先　〒441-16　愛知県南設楽郡鳳来町字上貝津2[illegible]　野々村　万[illegible]子

MY BEST TARGET

内　容

ゴードン、ジョルジュ、ライアンなど、弓兵にテーマを絞ったマンガとフリートーク。

サークル名／作者	発　行
WIZARD STUDIO／彩乃奈智	95/11/ 3

連絡先　〒263　千葉県稲毛区轟町4-5-18　小出　紋子

MISS CAST

内　容

かわいい2等身キャラクターのギャグマンガを軸に、短編小説1編を挟んだ本。

サークル名／作者	発　行
うお座王朝／葉月杏花他	95/11/ 3

連絡先　〒368-01　埼玉県秩父郡小鹿野町大字小鹿野182　清和荘1F1号室　黒沢　美由紀

MOON LIGHT

内　容

ハーディンは生きていた!!　サスペンスドラマの予告調の物を含む、全編ギャグマンガ。

サークル名／作者	発　行
ーーーーー／やがみしん他	95/ 2 /19

連絡先　〒525　滋賀県草津市上笠1-17-13-2　永原　万稚

メカオグマ

内　容

アベルが開発した新兵器、その名も「メカオグマ」。ギャグの中に泣かせる話が光る。

サークル名／作者	発　行
ランタン／ただのびし	95/11/ 3

連絡先　〒179　東京都練馬区光が丘7-6-19-1303　石橋　明子

無理ダッ!!

内　容

オグマ、ナバール、カイン、アベル出演。ギャグマンガをメインにシリアス物を加味。

サークル名／作者	発　行
ーーーーー／秋葉かおる	95/11/ 3

連絡先　〒164　東京都中野区中野6-19-8　竹内　久美子

MELLOW FIRE

内　容

全編オールギャグマンガ。2等身有り、イラスト有り、アベルとエスト物ありの内容。

サークル名／作者	発　行
ールミント／秋庭りょうこ	95/ 6 /11

連絡先　〒336　埼玉県浦和市南浦和1-26-6　ユニティ高山208　吉田　亮子

燃えろ!　紋章2

内　容

ギャグマンガオンリー本。トムスとミシェランが、ゴリラアーマーになるのが爆笑モノ。

サークル名／作者	発　行
ーーーーー／吉井志穂	95/11/ 3

連絡先　〒277　千葉県柏市加賀3-23-3　吉井　志穂

騎士1.5「奴」

内　容

サムソンとシーマ本。2人にちょっかいを出すアランが巻き起こすギャグマンガ。

サークル名／作者	発　行
SK企画／江口章	95/11/ 1

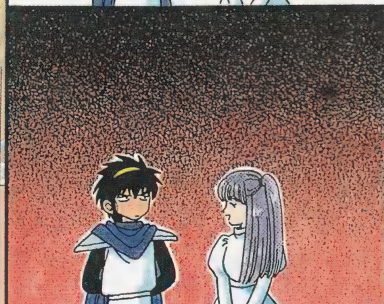
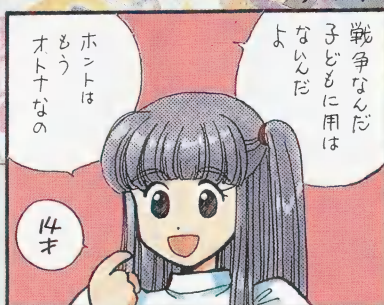
連絡先　〒992　山形県米沢市窪田町窪田1244-37　江口　陽子

LOVE LOVE エクスカリバー2

内　容

マルスとマリクのほのぼのストーリーマンガ。他に4コママンガやギャグも掲載。

サークル名／作者	発　行
うおうお／きりのまい	95/11/ 3

連絡先　〒562　大阪府箕面市船場西2-10-10-508　高岡　陽子

「征服王２」の主催者が贈る FE・表マンガで裏話

ここで、かくも盛大な「征服王２」の主催者であり、実際にファイアーエムブレムの同人誌も発行されている塚本ひじくさんのマンガを楽しんで頂きましょう。
併せて、塚本さんに「征服王２」に関するいくつかの質問にお答え頂きました。
ちなみに、ここに掲載されているマンガは塚本さんが発行された同人誌に掲載時は白黒だったのですがこの本に掲載するために着色してカラー原稿にリライトして頂きました。

天下一魔道大会の日.

マリク
結着をつける時が来たよーだな！

さあ対決の時がやってまいりました

カダイン一の使い手ははたしてどちらか！

おう、うけてたってやらあ！

中継はここ庁道都市カダインの特設リングからお送りしています

アナウンスは私マリーシアです

いかがですか解説のマルスさま

はあそーですね

わー

わー

わー

えーと庁法は双方互角なことがわかっているので

いくつかのお題にそって戦ってもらいます

勝ち残った方を軍にスカウトするんですよねっ

ええまあ…

最初のお題は！

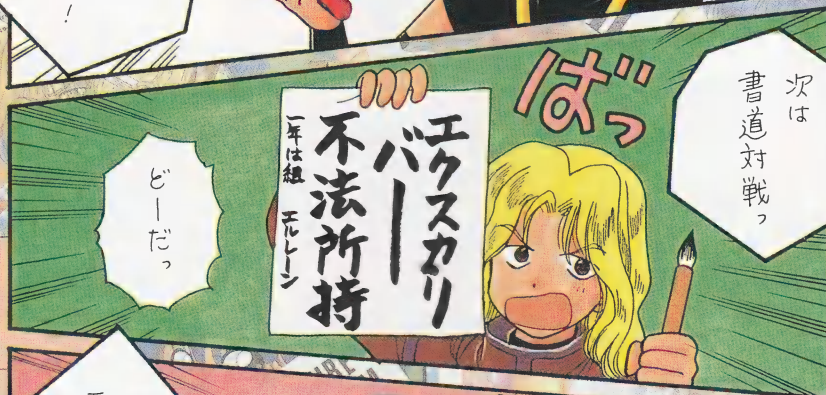
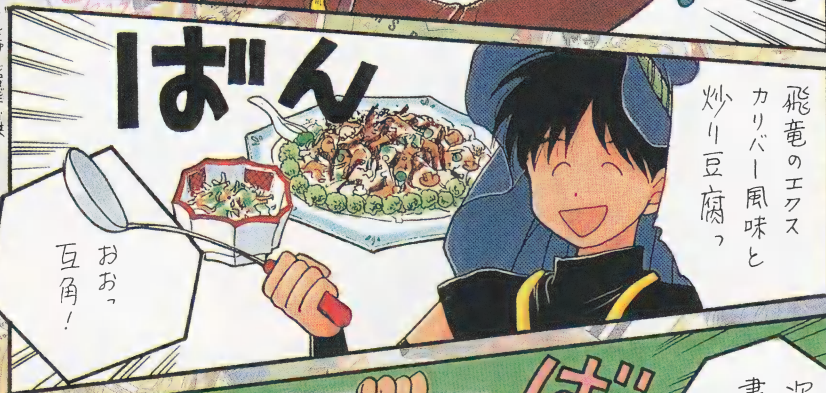
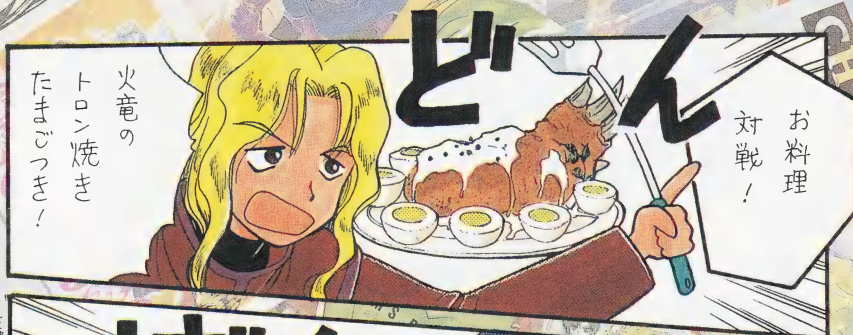
●塚本ひじく

漫画家。イベント「征服王」を２度主催。同人誌だけでなく、商業誌でも活躍中。

質問

そもそもＦＥオンリーイベント「征服王２」を主催されることになった経緯は何ですか？

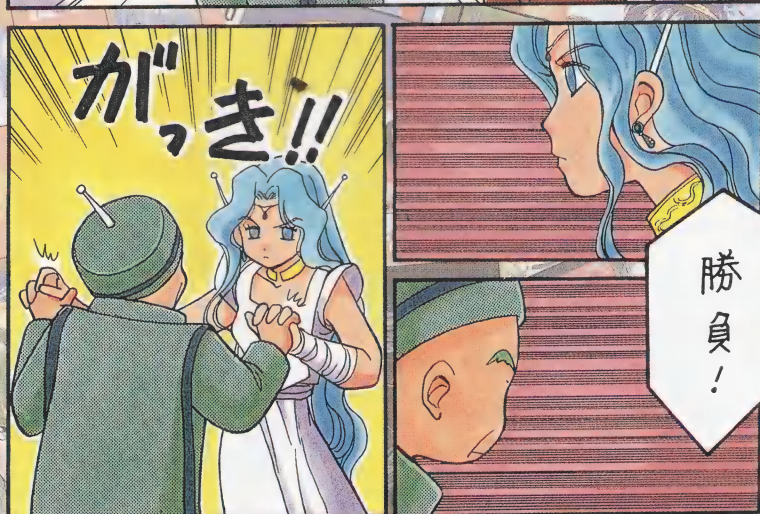
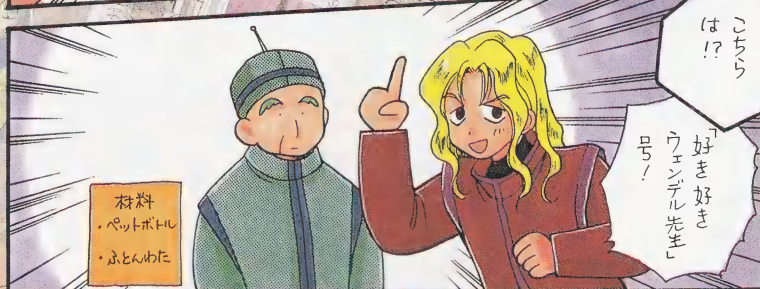
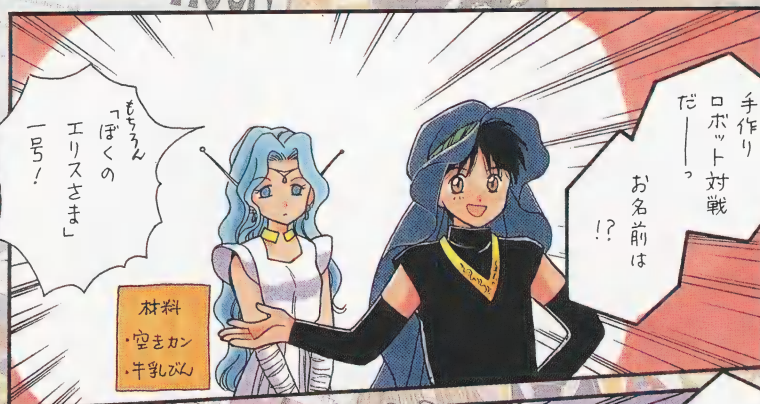
回答

イベント事務をしてくれた友人にそそのかされたんです（笑）。それまでは「誰かがやってくれないかなあ」と待っているだけだったんですけど…。

回答

500サークル以上ありました。
選考は書類不備のところから
順に落とさせてもらいました。
落ちた方、すみません…。

質問

「征服王２」のときには、いったいどのくらいの数のサークルから応募があったのですか？
また、その選考方法は？

「征服王」は計２回開催されましたが、イベントの企画立ち上げから終えるまでで、一番苦労されたことは？

「征服王２」のとき、自分達の能力以上に規模を拡大してしまったので…時間が足りなかったことでしょうか。

回答

それはもちろん、たくさんの面白いＦＥ本を手に入れられたことです!!

質問

それでは逆に、これまで「征服王」を主催されて、よかったなあ、と思われることは何でしょうか？

質問

では最後に、今後のご予定をお聞かせ下さい。

回答

時間がなくて「征服王」はもうできないんですけど…１サークルとしてＦＥ本を作っていきたいです。余談ですが、６月に友人がＦＥのカ●ン受オンリーを開くので(笑)、それのお手伝いもします。

●アカネイア大陸

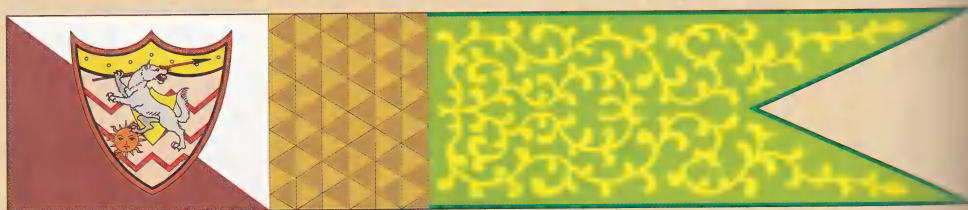
①

②

③

④

⑤

国々の未来

アカネイア、そしてバレンシアを襲った未曾有の混乱劇も幕を閉じ、
両大陸も今しばらくは平穏の中に安住を許されることになるだろう
いったい、両大陸に所属する国々はどのような未来をたどってゆくのか
限りある資料をもとに、想像を巡らせてみようと思う

⑥

⑦

⑧

⑨

①アカネイア王国

大陸の宗主国たる風格が、中央に配された王冠及び太陽に現れている。両脇にある動物は、ユニコーンがカルタス貴族、ライオンが軍神を表す。

②アリティア王国

中央の紋章内のリボンには英雄アンリの碑が記されている。車輪と牛の絵柄が、開拓都市時代の雰囲気を偲ばせる。

③グルニア王国

紋章内の太陽はアカネイアを、そして月がドルーアを表す。国々の抗争に翻弄された歴史を暗示するかのようだ。

④マケドニア王国

中央に配されたドラゴンの絵柄がマケドニアの大きな象徴だ。ユリの花の形をした紋章部分は、アイオテの盾をイメージしているという。

⑤オレルアン王国

左右に長いのは、騎馬隊が掲揚して走行したときの効果を考えてのこと。ハーディンが白狼と呼ばれたのも、中央の狼の絵柄に由来するのか。

⑥グラ王国

中央の盾をイメージした紋章の両脇に配された山羊と羊は、平和と農耕開拓を意味するが、どことなく不吉なイメージも拭いがたい。

⑦タリス王国

旗全体に広がるブルーが、島国であるタリスにふさわしい。どことなく優しげな雰囲気を持った国旗となっている。

⑧魔道都市カダイン

星をモチーフとしたデザインが八方に伸び、その両脇に魔道の属性を象徴する図柄が配されている。星のバックに配された円は宇宙のイメージ。

⑨ドルーア帝国

中央の竜の絵柄は言うまでもなくマムクートの証。力を誇示する炎の上に、ひっそりと暮らしてきた民族性にふさわしい月が配されている。

AKANEIA

来を占う

●バレンシア大陸

⑩

⑪

⑩リゲル王国

中央のグリフォンは、力やそれによる制圧を意味する。十字に配された武器、下部に配された勝利を意味する月桂樹など、戦いのイメージが強い。

⑪ソフィア王国

樹木の葉をモチーフとした白い絵柄、そしてその中に佇む2羽の鳩が自然との共存を表している。信仰の国らしく、教会の絵柄も見える。

大陸全土の3分の1もの人口を抱える大国

アカネイア大陸の南東に位置する大国。大陸において最も古い歴史を誇り、他の国々を率いる宗主国的な存在である。

アカネイア大陸全土の総人口約100万人のうち、おおよそその3分の1程度の人間がアカネイア王国に暮らすと言われている。あらゆる意味で、真に大陸の中心を担うにふさわしい国である。しかしそれ故、過去の歴史によって受けた傷も深い。

アカネイア王国

A K A N E I A

●アカネイア聖王国　アカネイア暦元年建国ーアカネイア暦493年滅亡

●アカネイア王国　アカネイア暦498年再興

ドルーア帝国の前に1度は崩壊の憂き目を見るが、生き残ったアルテミス王女と名門貴族カルタスの尽力によって再建される。そして再び盟主たるべき存在として復興していく。しかし、その後暗黒戦争、英雄戦争と2度の大戦を経験。暗黒戦争ではドルーアの再進撃によって王家一門の解体を余儀なくされ、英雄戦争では国王自らが戦端を開くという不幸を生んだ。

FUTURE

文化

英雄戦争後は宗主国としての立場を英雄王マルスの統治するアリティアに譲り、今までの貴族的文化は一度精算され、多くの民衆によって庶民的な大衆文化が生まれてくるだろう。

軍事

王家や有力貴族直属の軍隊は、暗黒戦争時に解体。ジョルジュの旗上げした自由騎士団が唯一の軍事力となる。王家の存在が復活しない限り、国としての軍事力の再編成はないし、その必要もないだろう。

その他

心配されるのが、国家の中心たるべき王家の崩壊による民心の動揺である。拠り所を失った国民達だが、かつての宗主国民としてのプライド、残存する貴族の子孫の協力により再建が図られるだろう。

主要人物

ニーナ、リンダ、ジョルジュ、アストリア、ミディア、ボア、ミシェラン、トムス、トーマス、ハーディン

英雄王を生んだ偉大なる小国

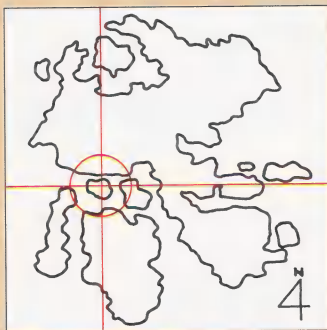
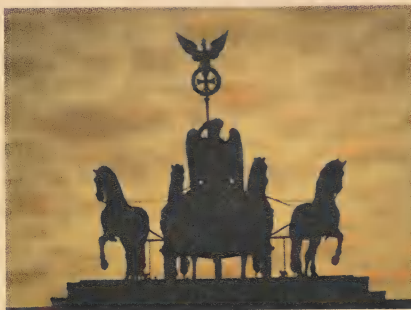
もともとは大陸中央部の湿原地帯にあった開拓都市時代が、アリティアの歴史の始まりである。その後再興したアカネイア王国の支援を受け、独立国家として、大陸南西部の島に建国される。

アカネイアの支援を得られた最大の理由は、言うまでもなく英雄アンリの存在である。しかし、救国の英雄が、生涯妻をめとらず子をもうけなかったことによって、国家の歴史は後に暗転する。

アリティア王国

ARITIA

建国年―アカネイア暦500年

アンリの死によって、アリティアの歴史は新時代に突入する。王位は結局アンリの弟コーネリアに継承されたが、王位継承は大いにもつれたため、その際一部の、野心の強い急進論者の一派が、多数の民衆を率いてアリティアを離れ、隣接する島に独立国家グラを建国するに至る。やがて2度の大戦を経て最終的に宗主国の座に昇り詰めたが、それはアンリの血を受け継いだマルスの功績が非常に大きい。

FUTURE

文化

救国の英雄を慕って、国家独立後は様々な土地から民衆がアリティアの地を訪れただろう。各地の種々雑多な文化が持ち込まれた土壌があるため、大戦後も国家文明の程度は高かったに違いない。

軍事

もともとアリティア宮廷騎士団は少数精鋭で、しかもその強さには定評があった。アカネイアに替わって盟主国となり、カイン率いる王国騎士団として再生し、より発展を遂げることだろう。

その他

良くも悪くもアンリの影を引きずり続けたが、マルスの登場と国王就任、そして愛らしい王妃の誕生によって、王国の雰囲気は大きく変わることになる。世継の誕生が待ち望まれる。

主要人物

マルス、エリス、ジェイガン、カイン、アベル、ドーガ、ゴードン、ライアン、アラン、サムソン、セシル、ルーク、ロディ、リフ、モロドフ、アンリ

悲運の王国

旧ドルーア帝国の領土に誕生したグルニア王国だったが、後に初代国王オードウィンが大陸西部の島に追いやられ、そこで改めて再興される。

グルニア王国
GRUNIA

●建国年ーアカネイア暦501年

オードウィンを慕って多くの民が辺境の島に移住した。やがて王位がルイに継承されたときから、王国の歴史が狂い始める。

グルニア王国の国土面積は大変狭い。強国や、連合国の反感を買えば、それは即王国の危機を意味するだろう。国王ルイがドルーアと手を結ぶに到った経緯は、これとは関係なかっただろうか。

FUTURE

文化

島国ではあるが、新宗主国アリティア王国に近く、海運ルートを利用し、様々な文化的交流が可能だろう。海産物が重要な国家収入源となる可能性も考えられる。

軍事

軍事面における中心的存在だったカミュに替わる人材は、そうは簡単に現れないだろう。黒騎士団の再生は、簡単にはなされそうもないようだ。

主要人物 カミュ、ユミナ、ユベロ、ロレンス、マリーシア、サムトー、ベック

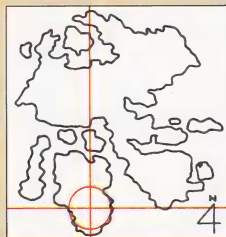
苦難を乗り越えた大国

マケドニア王国建国の主アイオテは、アリティア王国のアンリ同様、国民の絶大な人気を集める英雄である。

マケドニア王国
MACEDONIA

●建国年ーアカネイア暦503年

国王アイオテの代に、マケドニア王国はアカネイア王国の援助を受けるが、後に実権を握るミシェイル王子がドルーア帝国と結んだことから推察されるように、必ずしもマケドニアとアカネイアの関係は良好ではなかったらしい。

国土はアカネイア大陸で最も南に位置し、気候は温暖だろうが、周囲は山に囲まれた盆地である。

FUTURE

文化

王国周辺を取り巻く険しい山岳地帯は、確かに他国との交流の妨げになるだろう。王国に生息するドラゴンが、通信や輸送手段としても利用されるかも知れない。

軍事

ミネルバが、国家・軍事両方の統率者となるべきだろうが、彼女は王位を継承しない。パオラまたはカチュアが、ミネルバに替わり騎士団を統率するのではないか。

主要人物 ミネルバ、マリア、パオラ、カチュア、エスト、レナ、マチス、ミシェイル

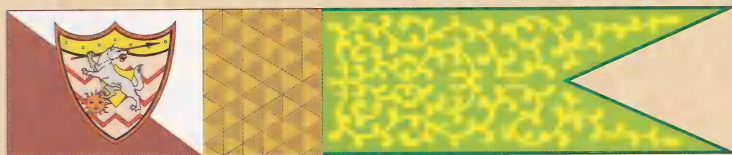
戦乱をくぐり抜けた大国

大陸の中央部に位置する草原地帯にオレルアン王国は建国される。アカネイア王国のカルタス王が、自国の兵力により国家を建国したのが始まり。

オレルアン王国
O R L E A N S

●建国年ーアカネイア暦499年

オレルアン王家がアカネイア王家と深い結び付きを持ったのも当然だが、それがオレルアンの先住民族の反感を買う。しかし、オレルアン王弟ハーディンの優れた政治能力によって、オレルアン王国は、ひとつの国としてようやくまとまる。

緑豊かな地帯で土地も肥沃、後方を高山地帯によって守られる、大陸の真中に位置する王国だ。

FUTURE

文　　化

数多い騎馬民族が先住した土地柄、騎馬用の鞍、鐙などの生産は盛んだろうし、今後も続けられていくだろう。また、北方の土地開拓に着手するかも知れない。

軍　　事

ハーディン亡き後、あの勇壮だったオレルアン騎士団のメンバーの、生き残りはロシェのみである。彼が軍事的部門で大役を担うことになるのだろうか。

ハーディン、ロシェ、ビラク、ウルフ、ザガロ

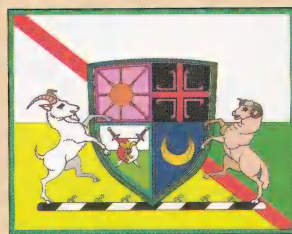
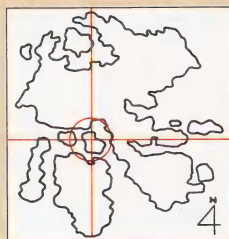
アリティア王国と袂を分かつ

アリティア王国の初代国王アンリの死後、王位継承問題で揺れるアリティアから分離・独立したのがグラ王国である。

グラ王国
G R A

●建国年ーアカネイア暦537年

グラ国王ジオルの悪評は周知の通りである。彼の周囲に、彼の悪政について直言し諌められる人材がいなかったことが更に悲劇を促進する。だがグラの建国の歴史を振り返ると、そういう人材をグラ国内に求めること自体無理な注文であろう。

アリティア王国とほぼ変わらない国土面積を持ち、気候風土も似通っていたと思われる。

FUTURE

文　　化

ジオルの娘シーマは王位を継承しなかったので、グラ王国は大戦後アリティア王国に再吸収されたのではないか。であれば、グラ独自の文化は生まれる機会を失う。

軍　　事

前項の文化同様、グラは王室という国家の礎を、つまり国家を上げて守るべきものを失ったと思われるので、グラの国軍は解体しアリティア軍に統合されたと見る。

シーマ、ジオル

大陸で最も新しい王国

アカネイア大陸にある国々の中で、最も遅く独立国家として歩み始めたのがタリス王国である。タリス島においても、様々な小部族同士の抗争の歴史が始めにあった。そういった小部族のひとつの長についたモスティンという人物が、後にタリスを統一し、独立国家にまとめ上げる。モスティンこそ、初代タリス国王であり、シーダの実の父親である。

大陸の東部の島国で、他国との交流は主に船舶が使われたと思われる。

タリス王国
TALIS

●建国年
—アカネイア暦579年

主要人物

シーダ、オグマ、カシム、バーツ、マジ、サジ

FUTURE

文　化

海運に頼らざるを得ない国柄、船舶の製造や航海技術は発展したのではないか。

軍　事

アリティア王妃を生んだ国として、軍隊というより形式的な国軍として軍事部門が存続すると思われる。

砂漠に光る孤高の集団

かつて大賢者ガトーが開設したとされる魔道学院が、その後都市国家として発展したのが現在のカダインであるという。よって国王は存在せず、それに替わるものが大司祭ガトーであった。オレルアン王国に近接するが、こちらは砂漠の国である。

カダイン
KHADEIN

●アカネイア暦550年に大賢者ガトーがカダインに魔道学院を設立

主要人物

マリク、ウェンデル、エルレーン、ガトー、ミロア、ガーネフ

FUTURE

文　化

大陸全土に渡って新しい人材を発掘するために、他国への移動手段が今後新規開発されるだろう。

軍　事

今しばらくは戦火とも無縁の時を過ごすであろうから、魔道書、杖とも研究が一旦停止されるのではないか。

暗黒の帝国

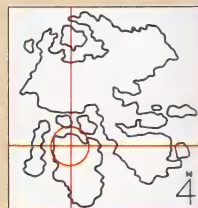
太古の時代よりマムクートの生息地として知られる、アカネイア大陸南西部に位置するジャングル地帯。メディウスが帝国建設に固執した場所。

ドルーア帝国
DURHUA

●建国年
—アカネイア暦490年建国—498年滅亡—598年再興—605年滅亡

結局、メディウスは2度の復活を果たすものの、いずれもアリティア王国のマルスによって討たれる。マムクートという存在が新しい時代によってその存在を拒否されるかのように。その土地は、アリティアまたはマケドニアに併合されるだろう。

主要人物

メディウス

野心と共に歩む王国

バレンシア大陸の北部全土を領有する騎士の国。ドーマ神によって統治されてきた国で、力と欲望による大陸の征服を志した。

リゲル王国
RIGEL

●建国年ー不詳

リゲル王国とソフィア王国の運命は、表裏一体である。リゲルが凶作に苦しめられたのはソフィアのミラ神の衰退によるものであるし、それによってリゲルはソフィアへの侵攻を実行せざるを得なくなる。

土地は肥沃、気候も温暖で水資源にも恵まれている。内陸部には火山や砂漠も存在する。

FUTURE

文化

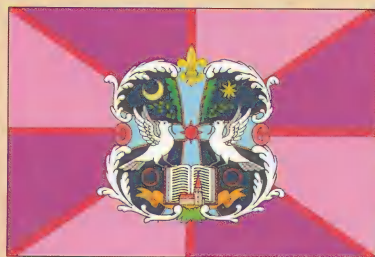
アルムによってリゲル・ソフィアが統一された後は、旧リゲル王国にもソフィアのミラ教の教えが浸透する。2つの教団の長にノーマが就任する。

軍事

新生バレンシア王国の騎士団では、旧リゲル王国の統率のとれた軍事能力が手本とされるだろう。騎士団の長の座に就くのが、旧解放軍のクレーベである。

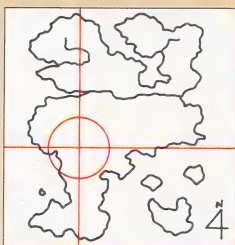
主要人物　アルム、ルドルフ1世、ドーマ神

星の流れに逆らわず

バレンシア大陸の南部一帯を占め、国土面積はリゲル王国よりも広大である。ミラ神の優美さを崇めるミラ教の教えを旨とする。

ソフィア王国
SOFIA

●建国年ー不詳

ソフィア国民が、ミラ神の存在を軽んじたことが引金となって、バレンシア大陸全土が混乱に陥ることになるが、果たしてそれだけなのか。神々は、いずれにせよこの過酷な運命を1度は人間に課すこと考えていたのではないか。つまり、2つの国の共存(2人の神の共存も意味する)は難しい、と。

気候風土は、ミラ神の加護もあろうし基本的には人間が暮らすための最高の条件を備えている。

FUTURE

文化

ミラ神の衰退が大乱を招いたことが明らかとなって以降は、今まで以上にミラ教の教えが重んじて信仰されるだろう。

軍事

統一国家の誕生により、ソフィア王国出身の騎士や兵士も、統一国家の軍隊に所属することになる。ソフィアからは、前述のクレーベやバルボなどが参加する。

主要人物　セリカ、マイセン、ミラ神

ファイアーエムブレム・ザ・コンプリート

企画編集
ＮＴＴ出版株式会社
中村光伸　亀井英雄

株式会社ワークハウス
萩野竜二　小川博継　山中康嗣　村田　淳　古瀬正裕

株式会社エディット90
尾崎健史

高野　光

カバー・本文デザイン
大橋広史　木下友秀　鈴木裕子（Have a Nice Day）

カバーイラスト
彩木智都世

本文イラスト
田村由美　水玉螢之丞　寺田克也　大石容子
大森満樹和　岩本松徳　延原利定

漫画
水縞とおる　那州雪絵　塚本ひじく

ＣＧ制作
デジタルハリウッド株式会社
松村文夫

協力
小学館
角川書店
白泉社

株式会社ケイエスエス

発行● 1996年５月20日　初版
発行人●宇都宮健一郎
発行所●ＮＴＴ出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー11F
TEL 03-5434-1010
印刷所●図書印刷株式会社
写植版下●有限会社報図企
ISBN 4-87188-822-3 C0076

郵便はがき

お手数ですが50円分の切手を貼ってご投函ください。

153-□□

東京都目黒区下目黒1-8-1
アルコタワー11F

NTT出版株式会社

メディア開発部　行

ご愛読ありがとうございます。これからの商品の参考にしたいと思いますので、裏面のアンケートにご協力下さい。
ご協力いただいた方の中から抽選で、「ファイアーエムブレム・田村由美グリーティングカード」(A賞・500名様)、「ファイアーエムブレム紋章の謎テレホンカード」(B賞・100名様)が当たります。ふるってご応募下さい。なお、当選は発送をもってかえさせていただきます。
(プレゼント対象期間：平成8年7月末日消印有効)

フリガナ お名前	男・女　歳 ☎ (　) —
ご住所 〒	
ご職業（社会人の方）	学年（学生の方） 小・中・高・大・専門　年
お買い上げ月日 年　月　日	お買い上げ店名 区市町村　店

ファイアーエムブレム／ザ・コンプリート

アンケートカード

ファイアーエムブレム/ザ・コンプリート

★ご希望のプレゼントグッズをお選び下さい。(１つだけに○)

Ａ賞.ファイアーエムブレム・オリジナルグリーティングカード
Ｂ賞.ファイアーエムブレム紋章の謎テレホンカード

★この本を最初何でお知りになりましたか？

1.雑誌広告を見て(　　　　　　　)　2.雑誌記事を見て(　　　　　　　)
3.書店で商品を見て　4.玩具店で商品を見て　5.テレホンサービス
6.FAX情報　7.友人、知人から聞いて　8.インフォメーションペーパー
9.その他(　　　　　　　)

★この本を購入された理由は？

(　　　　　　　)

★FEファンの本音を教えて！

下記の項目の中で、おもしろかったページとゆるせなかったページをそれぞれ３つ教えてください。(番号に○、×で表記して下さい)
1.カバーデザイン　2.田村由美イメージイラスト　3.水縞とおる漫画
4.水玉螢之丞コラム　5.那須雪絵漫画　6.寺田克也CGギャラリー　7.塚本ひじく漫画
8.キャラクター紹介　9.アイテム魔法紹介　10.戦歴回想　11.ビデオ紹介
12.人物今昔物語　13.サブキャラ人物事典　14.懐かしの広告秘話　15.FE出生秘話
16.有り得ない対決　17.エムブレムの法則　18.フリートーク　19.FEクイズ
20.FEこだわりプレイ集　21.イベント取材記　22.同人誌カタログ　23.国々の未来を占う

★攻略本を購入する時の判断基準を教えて下さい。

1.雑誌広告等を見て　2.書店で見くらべて　3.出版社で決める
4.その他(　　　　　　　)

★あなたのよく読むゲーム雑誌を教えて下さい。

(　　　　　　　)(　　　　　　　)(　　　　　　　)

★今後、NTT出版で発売してほしい商品があったら教えて下さい。

(　　　　　　　)

★この本へのご意見、ご感想をお聞かせ下さい。

(　　　　　　　)

☆ご協力ありがとうございました。

ファイアーエムブレム・ザ・コン

企画編集
ＮＴＴ出版株式会社
中村光伸　亀井英雄

株式会社ワークハウス
萩野竜二　小川博継　山中康嗣　村田

株式会社エディット90
尾崎健史

高野　光

カバー・本文デザイン
大橋広史　木下友秀　鈴木裕子(Have a

カバーイラスト
彩木智都世

本文イラスト
田村由美　水玉螢之丞　寺田克也　大石
大森満樹和　岩本松徳　延原利定

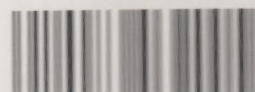
漫画
水縞とおる　那州雪絵　塚本ひじく

ＣＧ制作
デジタルハリウッド株式会社
松村文夫

協力
小学館
角川書店
白泉社

株式会社ケイエスエス

発行● 1996年５月20日　初版
発行人●宇都宮健一郎
発行所●ＮＴＴ出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー11F
TEL 03-5434-1010
印刷所●図書印刷株式会社
写植版下●有限会社報図企
ISBN 4-87188-822-3 C0076

乱丁・落丁本はお取り替えいたします
定価はカバーに表示してあります

9784871888226

1910076032005

ISBN4-87188-822-3

C0076 P3200E

NTT出版
定価3200円
(本体3107円)